

**KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAU  
DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS  
KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK  
PROVINSI RIAU**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**Oleh:**

**Eviza Juni Pratiwi**  
**NIM. 11740323991**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2021**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampar Pekanbaru 28293 PO Box 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain\_sq@Pekanbaru.indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Eviza Juni Pratiwi  
NIM : 11740323991  
Judul : "Kreativitas Editor Video @DiskominfoProvriau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau"

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 22Maret 2021

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 6 April 2021  
Dekan,

Dr. Nurdin, M.A  
NIP.196606202006041015

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, M. Si  
NIP. 197806052007011024

Sekretaris/ Penguji II,

Dr. Kodarni, M. Pd  
NIK. 130311014

Penguji III,

Dr. M. Badri, M. Si  
NIP. 198103132011011004

Penguji IV,

Sudianto, S. Sos, M. I. Kom  
NIP. 198012302006041001

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Indragiri Undang-Undang

milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



HALAMAN PERSetujuan PEMBIMBING

**KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAU DALAM  
MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI  
INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU**

Disusun Oleh :

**Eviza Juni Pratiwi**  
**NIM. 11740323991**

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 9 Februari 2021

**Pembimbing,**

**Dr. Toni Hartono, M. Si**  
**NIP. 197806052007011024**

**Mengetahui :**

**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi**

**Dra. Atjih Sukaesih, M. Si**  
**NIP. 196911181996032001**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Eviza Juni Pratiwi  
NIM : 11740323991  
Judul : Kreativitas Editor @diskominfo provriau Sebagai Editor Akun Instagram Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau Dalam Menyampaikan Informasi

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 3 November 2020

Dapat diterima untuk dilanjutkan Menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 3 November 2020

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,

Rohayati, M.Ikom  
NIK. 130 471 020

Julis Suriani, M.IKom  
NIK. 130 417 019

1. Dilarang menyalin atau mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

No : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Ujian Skripsi

Kepada Yth,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**  
di-

Tempat,

**Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.**

Dengan Hormat,

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan perubahan seperlunya, guna kesempurnaan skripsi ini, maka mahasiswa berikut :

Nama : Eviza Juni Pratiwi  
NIM : 11740323991  
Konsentrasi : Broadcasting

Dapat diajukan untuk menempuh ujian skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Komunikasi (S. I. Kom) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan judul **"KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAU DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU"**

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian pengajuan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.**

Mengetahui :  
Pembimbing,

**Dr. Toni Hartono, M. Si**  
**NIP. 197806052007011024**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Eviza Juni Pratiwi

NIM : 11740323991

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

**“KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAUI DALAM  
MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI  
INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU”**

Adalah betul karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi tersebut diberi tanda *citasi* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Pekanbaru, 10 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,

  
  
Eviza Juni Pratiwi  
 11740323991

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Nama : Eviza Juni Pratiwi**  
**Jurusan : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Kreativitas Editor Video @diskominfoprovriau dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau**

Penelitian ini membahas mengenai kreativitas editor video @diskominfoprovriau dalam menyampaikan informasi berupa video singkat di Instagram @diskominfoprovriau. Selain kreatif, editor harus menjaga citra positif Pemerintah Provinsi Riau didalam setiap video yang disajikan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kreativitas editor video @diskominfoprovriau dalam mengedit video singkat Instagram @diskominfoprovriau. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan melalui pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa editor memiliki kreativitas dan menguasai enam elemen editing yakni *Motivation* (Motivasi) merupakan alasan editor memilih video, *Information* (Informasi) merupakan kemampuan editor menghasilkan video yang berisi informasi, *Composition* (Komposisi) merupakan peletakan subjek terdiri dari *head room*, *nose room*, *Rule of Third*, *Walking room* dan ukuran gambar video terdiri dari *Long Shot*, *Full Shot*, *Medium Shot*, & *Medium Close Up*, *Sound* (Suara) merupakan suara alami maupun suara tambahan (*Backsound*) pada video, *Camera Angle* (Sudut Pengambilan Gambar) terdiri dari *Eye Angle/Normal Angle* dan *Bird View*, *Continuity* (Kontinuitas), merupakan kesinambungan gambar terdiri dari *Continuity cutting*, *Continuity Color*, & *Continuity Sound*. Untuk menghasilkan video yang berkualitas, dibutuhkan editor yang kreatif dan menguasai ke enam elemen editing tersebut.

**Kata Kunci : Kreativitas, Editor, Instagram, Informasi**

## ABSTRACT

**Name** : Eviza Juni Pratiwi  
**Department** : Communication Science  
**Title** : Creativity Video Editor @diskominfo provriau in Present Official Information of Riau Province Informatics and Statistics Office

This research discusses the creativity of the video editor @diskominfo provriau in present information in the form of short videos on Instagram @diskominfo provriau. Apart from being creative, editors must maintain a positive image of the Riau Provincial Government in every video that is presented. Therefore, researchers are interested in examining how creative the editor @diskominfo provriau is in editing short Instagram videos @diskominfo provriau. This study used descriptive qualitative method. Qualitative research aims to explain phenomena through data collection. The results showed that the video editor have creativity and mastered six editing elements, namely *Motivation* is the reason for the editor to choose video, *Information* is the editor's ability to produce videos that contain information, *Composition* is the placement of objects consisting of *head room*, *nose room*, *Rule of Third*, *the walking room* and video image sizes consist of *Long Shot*, *Full Shot*, *Medium Shot*, & *Medium Close Up*, *Sound* is natural sound as well as additional sound (*Backsound*) on the video, *Camera Angle* consists of *Eyes Angle / Normal Angle* and *Bird View*, *Continuity*, are continuity of images consisting of *Continuity cutting*, *Continuity Color*, & *Continuity Sound*. To produce quality videos, it takes a creative editor who master the six editing elements.

**Keywords:** Creativity, Editor, Instagram, Information

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillah Robbil'alamin*, puji syukur saya ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun penulis sering merasa tidak mampu menyelesaikannya, namun Allah memberikan kekuatan dan kesabaran kepada penulis dalam melalui semua ini. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, dengan mengucapkan *Allahumma Sholli 'ala Muhammad wa 'ala Ali Muhammad* yang telah membawa manusia dari zaman yang penuh kegelapan ke zaman yang penuh cahaya.

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Editor Video @diskominfoProvriau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau”, ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. I. kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis dalam menyusun skripsi ini. Terutama kepada Almarhum Ayahanda Zainuddin yang semasa hidup beliau selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menjalankan hari-hari terutama saat berada dibangku kuliah. Semoga Allah tempatkan Ayahanda disisi terbaik-Nya dan kelak kita dipertemukan di surga-Nya, Aamiin. Dan terimakasih kepada Ibunda Nawari yang selalu mendo'akan penulis, memberikan dukungan dan kasih sayang yang tidak dapat dibalas dengan apapun. Selanjutnya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Plt. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Suyitno, M. Ag, Wakil Rektor I, Drs. H. Suryan A Jamrah, M. A, Wakil Rektor II, Dr. Kusnadi, M. Pd dan Wakil Rektor III, Drs. H. Promadi, Ph. D
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Nurdin, MA, Wakil Dekan I, Dr. Masduki, M. Ag,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wakil Dekan II, Dr. Toni Hartono, M. Si, dan Wakil Dekan III, Dr. Azni, M. Ag

3. Dra. Atjih Sukaesih, M. Si selaku Ketua Program dan Yantos, M. Si selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dra. Atjih Sukaesih, M. Si selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan nasehat dan mendoakan penulis.
5. Dr. Toni Hartono, M. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang bersedia membimbing dan meluangkan waktu untuk penulis serta memberikan masukan kepada penulis dalam pembuatan skripsi. Semoga kebaikan bapak dibalas pahala oleh Allah.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen yang pernah mengajar dan memberikan Ilmu kepada Penulis, semoga Ilmu yang telah Bapak/Ibu berikan menuai banyak keberkahan.
7. Kepada seluruh Staf Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Khususnya Staf Program Studi Ilmu Komunikasi memberikan kemudahan kepada penulis dalam mengurus syarat-syarat dalam pembuatan skripsi.
8. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim yang telah memberikan pelayanan kepada penulis dalam mencari dan mengumpulkan literature yang diperlukan terkait dengan skripsi yang dikaji.
9. Aulia Arfan, S. Kom selaku Seksi Multimedia dan Dokumentasi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Editor video Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau yakni Novriansyah, Zulkarnaen dan Dede yang telah meluangkan waktunya dan bersedia untuk penulis wawancara.
11. Kedua orang tua Almarhum Ayahanda Zainuddin dan Ibunda Nawari yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil, cinta dan kasih sayang kepada penulis dan tidak dapat penulis balas dengan apapun. Merekalah penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

12. Ariza Cilvia Nora, Yazit Albas Tomi, Manisa Puteri, Yoza Anggia Mora, dan Nurjamal sebagai Kakak dan Abang yang selalu menyemangati dan memberi dukungan kepada penulis.
13. Teman-teman Broadcast E yang telah menemani penulis selama masa kuliah.
14. Teruntuk Orensquad yakni Windhy, Suci, Memei, Winda yang selalu bersedia dan setia mendengarkan keluh kesah penulis.
15. Teruntuk teman-teman penulis yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu. Terimakasih sudah mengisi hari-hari penulis, memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah penulis serta memberikan masukan positif kepada penulis.
16. Teman-teman organisasi maupun komunitas yang sudah mau bertukar pikiran dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis.
17. Terimakasih kepada diri sendiri yang sudah mampu berjuang melewati semua ini. Walaupun ini bukanlah akhir dari perjalanan, masih banyak perjalanan yang akan dilalui. Terimakasih untuk tidak menyerah walaupun merasa lelah.
18. Dan yang terakhir, terimakasih kepada semua pihak yang pernah terlibat didalam kehidupan penulis, yang memberikan penulis pengalaman manis maupun pahit. Karena dari pengalaman tersebut penulis dapat belajar mengenai makna kehidupan.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki penulis, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Penulis berharap Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi para Akademisi dengan keilmuan yang sama dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Pekanbaru, 10 Februari 2021

**Penulis**

**Eviza Juni Pratiwi**  
**NIM. 11740323991**





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Ruang Lingkup Kajian.....	6
D. Batasan Masalah .....	7
E. Rumusan Masalah.....	7
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
G. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Kajian Terdahulu .....	9
B. Kajian Teori .....	14
C. Kerangka Pikir .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
C. Sumber Data .....	37
D. Informan Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Validitas Data .....	40
G. Analisis Data.....	40
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b>	
A. Sejarah Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau.....	42

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Visi dan Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau.....	43
C. Susunan Organisasi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau .....	44
D. Tugas dan Fungsi Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau .....	45
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan .....	76
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	96

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Karakteristik Komunikasi Interpersonal dan Media Massa .....	1
Tabel 3. 1	Jadwal Kegiatan Penelitian .....	36
Tabel 5. 1	Daftar Informan Penelitian.....	50





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Diagram Pengguna Instagram di Indonesia.....	32
Gambar 2. 2	Kerangka Pikir.....	35
Gambar 4. 1	Struktur Organisasi Diskominfo Provinsi Riau.....	49
Gambar 5. 1	<i>Continuity the Position</i> .....	53
Gambar 5. 2	<i>Zoom Out</i> .....	54
Gambar 5. 3	Folder Video.....	57
Gambar 5. 4	<i>Timeline Editing</i> .....	58
Gambar 5. 5	<i>Head Room</i> .....	59
Gambar 5. 6	<i>Nose Room</i> .....	59
Gambar 5. 7	<i>Rule of Third</i> .....	60
Gambar 5. 8	<i>Walking Room</i> .....	61
Gambar 5. 9	<i>Long Shot</i> .....	62
Gambar 5. 10	<i>Full Shot</i> .....	63
Gambar 5. 11	<i>Medium Shot</i> .....	63
Gambar 5. 12	<i>Medium Close Up</i> .....	63
Gambar 5. 13	Pengeditan Suara.....	65
Gambar 5. 14	Folder <i>Backsound</i> .....	66
Gambar 5. 15	<i>Camera Angle Eye Level/Normal Angle</i> .....	69
Gambar 5. 16	<i>Camera Angle Bird View</i> .....	70
Gambar 5. 17	Kombinasi <i>Camera Angle</i> .....	71
Gambar 5. 18	<i>Continuity the Look</i> .....	72
Gambar 5. 19	<i>Continuity the Position</i> .....	72
Gambar 5. 20	<i>Continuity the Movement</i> .....	72
Gambar 5. 21	Pengeditan Cahaya dan Warna.....	73
Gambar 5. 22	Sinkronasi Audio dan Video.....	74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 1.2 Pedoman Wawancara
- Lampiran 1.3 Hasil Wawancara
- Lampiran 1.4 Dokumentasi

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di masa kini berkembang sangat pesat. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai aspek. Salah satu aspek yang dipengaruhi dengan adanya perkembangan IPTEK ini adalah kemajuan di bidang informasi. Kemajuan di bidang informasi dapat dilihat dari kehadiran media-media informasi yang saat ini tersedia. Media-media penyampai informasi disebut sebagai Media Massa.

Media massa (*Mass Media*) adalah *channel*, media/medium, saluran, sarana atau alat yang digunakan dalam proses komunikasi massa, yakni komunikasi yang diarahkan kepada banyak orang (*channel of mass communication*).<sup>1</sup> Saat ini, media massa telah melalui arus globalisasi, media massa bersifat universal sehingga siapapun dapat menjangkau media massa. Media massa **mampu** melipatgandakan pesan dalam jumlah besar dan menyebarluaskan pesan-pesan tersebut dengan cepat kepada komunikan atau *audiens*.<sup>2</sup> Berikut adalah perbedaan karakteristik antara Komunikasi Interpersonal dan Media Massa:

**Tabel 1. 1**  
**Karakteristik Komunikasi Interpersonal dan Media Massa**

	<b>Interpersonal</b>	<b>Media Massa</b>
Alur Pesan yang disampaikan	2 arah	1 arah
Kecepatan Pesan	Lambat	Cepat
Akurasi pesan untuk sasaran yang luas	Rendah	Tinggi
Kemampuan untuk memilih sasaran yang tepat	Tinggi	Rendah
Kemampuan untuk memecahan masalah tertentu	Tinggi	Rendah
Jumlah umpan balik	Tinggi	Rendah
Umpan balik yang mungkin diharapkan	Perubahan Sikap	Perubahan Pengetahuan

<sup>1</sup> Reni Agustina Harahap, Fauzi Eka Putra, *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*, (Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2019), hlm 38.

<sup>2</sup> Wiryanto, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm 16.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada 3 jenis media massa saat ini, yaitu Media Cetak (Koran, Tabloid, Majalah, dll), Media elektronik (Radio, Televisi dan Film). Dan yang terakhir adalah Media Massa Internet atau disebut juga *Online Media* yang sangat populer saat ini.<sup>3</sup> *Online Media* bisa melebihi kemampuan media cetak dan elektronik. **Karena** apa yang ada di media cetak maupun elektronik juga dapat masuk dalam jaringan internet.

Media **internet** atau *Online Media* macam-macam jenisnya, ada mesin pencari (*search engine*) seperti *Google*, *Chrome*, dll. Portal berita online seperti detik.com, Kompas, Riaupos, dll. Media sosial atau yang disebut *Social Media* seperti *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, dan lain-lain. Aplikasi Chatting seperti *Whatsapp*, *Line*, *Telegram*, dll. Surat elektronik (*e-mail*) dan pedagang elektronik (*e-commerce*) seperti *Shopee*, *Lazada*, *Tokopedia*, *Sociolla*, dll.

Setiap media massa memiliki kecepatan berbeda dalam menyebarkan informasi. Dari ketiga media tersebut, media internet atau *Online Media* yang cepat **menyebarkan** informasi. Penyebaran informasi-informasi yang ada dalam media internet dapat dilakukan melalui media sosial. Media sosial merupakan bagian dari *New Media* atau media baru. *New Media* merupakan media yang menawarkan *digitisation*, *convergence*, *interactivity*, dan *development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya.<sup>4</sup> Penggunaan media sosial sebagai media penyebaran informasi, karena sekarang adalah zaman digital. Orang-orang lebih suka melihat media sosial melalui telepon genggam dan informasi tersebut dapat diakses dengan mudah.

Adanya interaktifitas dapat memungkinkan pengguna *New Media* memilih informasi apa yang diinginkan. Selain itu, terdapat algoritma di media **sosial** seperti *Instagram* dan *Youtube*, yang menyajikan informasi sesuai ketertarikan penggunaannya. Kemampuan menawarkan suatu *interactivity* inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang new media.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Syaifuddin Zuhri, dkk, *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*, (Malang: Intrans Publishing Group, 2020), hlm 40.

<sup>4</sup> Errika Dwi, Setya, *Communication and Social Media*, Jurnal Komunikasi The Messenger, Vol III, No. 1, 2011, Hal 69.

<sup>5</sup> Muhammad Fadhilah Zein, *Panduan Menggunakan Media Sosial Untuk Generasi Emas Milenia*, Google Books, hlm 52. Diakses 18 Mei 2020 pukul 15.30, dari Google Books

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

New Media seperti media sosial Instagram, merupakan media sosial yang banyak diminati oleh orang-orang, terutama orang Indonesia. Berdasarkan data *NapoleonCat* per Januari-Mei 2020 jumlah pengguna *Instagram* aktif di Indonesia mencapai 69.270.000, nyaris seperempat total penduduk Indonesia. Tiga peringkat dibawah pengguna *Instagram* di Amerika Serikat yang, dan pasti akan bertambah setiap harinya. Meroketnya penggunaan *Instagram* juga dikarenakan adanya pandemi Covid-19, dimana banyak orang yang WFH sehingga memiliki waktu lebih untuk mengakses media sosial seperti *Instagram*. Pengguna media sosial *Instagram* di Indonesia didominasi oleh wanita sebanyak 50,8% dan Pria 49,2%. Sedangkan berdasarkan usia, dinilai bervariasi. Dimulai dari usia remaja hingga lanjut usia. Pengguna *Instagram* yang mendominasi adalah kalangan millenials rentang usia 18 hingga 34 tahun.<sup>6</sup>

**Banyaknya** pengguna media sosial *Instagram* di Indonesia, dinilai efektif oleh beberapa Organisasi Pemerintah dalam menyampaikan informasi. Salah satu Organisasi Pemerintah yang menjadikan *Instagram* sebagai media penyampai informasi adalah DISKOMINFO RIAU ( Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik). Berdasarkan laman *Instagram* Diskominfo, per April 2021, organisasi ini memiliki 2.082 postingan, 13.500 pengikut, mengikuti 160 orang dan akan terus bertambah setiap harinya.<sup>7</sup>



**2.082**  
Postingan

**13,5RB**  
Pengikut

**160**  
Mengikuti

#### Diskominfo Provinsi Riau

Akun Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau.  
[streaming.riau.go.id/](https://streaming.riau.go.id/)  
 Jln. Gajah Mada, Pekanbaru

<sup>6</sup> Mustafa Imam, *Pengguna Instagram di Indonesia Didominasi Wanita dan Generasi Milenial*, Diakses dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/14/pengguna-instagram-di-indonesia-didominasi-wanita-dan-generasi-milenial>, diakses 10 Agustus 2020 pada pukul 12.20 WIB.

<sup>7</sup> <https://Instagram.com/diskominfoprovriau>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Postingan dilaman *Instagram* Diskominfo Riau beragam, ada postingan yang berupa foto dan video. Foto dan video yang diposting mengenai kegiatan-kegiatan Pemerintah Provinsi Riau. Video yang diposting oleh Diskominfo Riau berdurasi singkat antara 1 menit hingga 15 menit. Dengan adanya video singkat ini, masyarakat mengetahui langkah-langkah apa saja yang sudah dilakukan oleh Pemerintah Riau dalam membangun Provinsi Riau dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan Pemerintah Provinsi Riau.

Dalam pembuatan video singkat, makna pesan yang disampaikan harus sampai kepada masyarakat luas. Para teoretikus interaksi simbolik menyatakan bahwa orang bertindak terhadap orang lain atau suatu peristiwa berdasarkan makna yang mereka berikan kepadanya.<sup>8</sup> Apabila pesan yang disampaikan melalui video singkat tidak dapat dimengerti oleh masyarakat, maka akan menimbulkan efek, baik efek positif maupun efek yang negatif. Karena video tersebut berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan oleh Pemerintah Riau.

Pembuatan video singkat, tentunya melalui beberapa tahap. Mulai dari proses pengambilan gambar, pengeditan, hingga akhirnya menjadi video singkat yang diposting melalui media sosial *Instagram*. Agar video menjadi singkat tetapi makna dari pesannya tidak hilang, maka tahap editing sangat penting dilakukan. Pengertian editing itu sendiri adalah melakukan penyuntingan gambar-gambar yang sudah diambil oleh kameramen. Gambar tersebut disusun dan dirangkai sehingga menjadi rangkaian cerita yang memiliki informasi yang mudah dimengerti dan dinikmati oleh penonton. Yang melakukan *editing* atau penyuntingan adalah editor. Dalam memilih dan menggabungkan video yang sudah diambil, editor Diskominfo melakukannya dengan teliti.

Selain membutuhkan ketelitian, kreativitas editor pun diperlukan. Sebelum memiliki pemikiran kreatif. Editor @diskominfoprovriau tentunya

---

<sup>8</sup> Maria Natalia Danayanti Maer, *PENGANTAR TEORI KOMUNIKASI, Edisi 3: Analisis dan Aplikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2008), hlm 93.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

melalui beberapa proses. Berdasarkan Teori Wallas, proses kreatif terbagi dalam 4 tahapan yakni Persiapan, Inkubasi, Insight dan Evaluasi. Setelah melalui proses tersebut, maka kreativitas editor dapat terasah. Menurut Utami Munandar kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dalam berfikir dan mempunyai kemampuan mengelaborasi suatu gagasan.<sup>9</sup>

Peran editor dalam pengeditan video sangat penting. Melalui pengeditan, editor dapat membuat video-video yang memuat informasi yang jelas dan berkualitas. Selain itu editor dapat menarik perhatian khalayak untuk menonton video. Editor dapat menarik perhatian khalayak karena editor memiliki kreativitas dalam berpikir. Sehingga video yang dihasilkan memiliki konsep-konsep yang berbeda. Menurut Roy Thompson dan Crishtoper Bowen ada 6 elemen editing yang harus diketahui oleh editor. 6 elemen editing tersebut adalah Motivasi, Informasi, Komposisi, Suara, Sudut Pengambilan Gambar dan Kesinambungan.

Inilah merupakan masalah yang menarik bagi saya dan ingin saya teliti. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas editor Diskominfo Riau dalam menyampaikan informasi melalui video singkat di *Instagram* Diskominfo Riau. Terutama video singkat ini berkaitan dengan kegiatan Pemerintah Provinsi Riau. Maka saya sebagai peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAUDALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU”**

#### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap penelitian, berikut adalah penegasan istilahnya :

1. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi suatu gagasan.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Tuhanna Taufiq Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, (Yogyakarta: Kata Hati, 2013), hlm 91.

<sup>10</sup> Bakri Tambipessy, *Serba-Serbi Mahasiswa Produktif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm 22.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

2. Editor adalah sineas yang secara teknis bertugas melakukan proses editing film atau video, meliputi proses penyambungan gambar, sinkronisasi musik, dialog, *special effect*, dan proses audio visual lainnya.<sup>11</sup>
3. Diskominfo (Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik) Provinsi Riau. Sesuai UU No.39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, Kementerian Kominfo merupakan perangkat Pemerintah Republik Indonesia ini membidangi urusan yang ruang lingkupnya disebutkan dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu Informasi dan Komunikasi.<sup>12</sup>
4. *Instagram* adalah *New Media* atau media baru, yang merupakan aplikasi untuk berbagi foto maupun video. Selain itu, pengguna *Instagram* dapat mengambil foto dan video serta menerapkan *filter digital* dan membagikan foto dan video ke *platform* yang lain seperti *Facebook* dan *Instagram* sendiri.<sup>13</sup>
5. Informasi adalah hasil proses komunikasi yang berupa fakta atau data. Dalam proses komunikasi, terjadi pertukaran pesan yang didalamnya terdapat perpindahan sejumlah fakta atau data yang dapat dipindahkan dari satu titik ke titik lain, melalui komunikator kepada komunikan, dari satu individu ke individu lainnya atau dari media ke media atau media kepada individu lainnya.<sup>14</sup>

### C. Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian penelitian ini masih dalam lingkup Komunikasi, terutama konsentrasi peneliti yakni Broadcasting. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai proses kreatif video editor dalam menyampaikan informasi berupa video singkat di *Instagram* @diskominfoprovriau.

<sup>11</sup> Eddie Karsito, *Menjadi Bintang: Kiat Sukses Jadi Artis Panggung, Film dan Televisi*, (Jakarta: Ufuk Press, 2008), hlm 64.

<sup>12</sup> Kominfo, *Sejarah Kominfo*, Diakses dari <https://www.kominfo.go.id/profil>, diakses 5 September 2020 pada pukul 14.00 WIB.

<sup>13</sup> Adelia Septiani Restanti Tania, dkk, *Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*, (Malang: Intrans Publishing Group, 2020), hlm 88.

<sup>14</sup> Rachmat Kriyantono, *PENGANTAR LENGKAP ILMU KOMUNIKASI: Filsafat dan Etika Ilmunya Serta Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm 161

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### **D. Batasan Masalah**

Hasil video yang berkualitas didukung juga oleh editor yang berkualitas. Kreativitas editor dalam mengedit video menjadi salah satu faktor pendukung yang membuat hasil video berkualitas dan informasi yang disampaikan dalam video tersebut dapat dimaknai oleh khalayak. Oleh karena itu saya memberikan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu tentang kreativitas editor video @diskominfo provriaudalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas editor video @diskominfo provriaudalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau?

#### **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas editor video @diskominfo provriaudalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau.

##### **2. Kegunaan Penelitian**

###### **a. Secara Teoritis**

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi di bidang broadcast mengenai *New Media* atau media baru dan proses kreatif editor dalam menyampaikan informasi.
- 2) Dapat menambah wawasan dan dapat menjadi bahan ilmiah yang dapat dipergunakan dengan baik dalam dunia *Broadcast* atau penyiaran.

###### **b. Secara Praktis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Editor Diskominfo Riau untuk membangun kreativitas dalam membuat video singkat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Bagi peneliti untuk memenuhi syarat penyelesaian studi S1 (Strata Satu) jurusan Ilmu Komunikasi di fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.

## **G. Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar Belakang, Penegasan Istilah, Ruang Lingkup Kajian, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Sistematika Penulisan.

### **BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR**

Bab ini membahas tentang Kajian Terdahulu, Kajian Teori dan Kerangka Pikir.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Informan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Validitas Data, Teknik Analisis Data.

### **BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Merupakan bab gambaran umum, bab ini menjelaskan gambaran umum tempat penelitian seperti: sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur perusahaan, tugas struktur perusahaan, kegiatan perusahaan serta denah lokasi perusahaan. Perusahaan yang dimaksud adalah Dinas Komunikasi Informatika & Statistika Provinsi Riau (Diskominfo Riau).

### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan Tentang Bagaimana kreativitas editor video @diskominfoprovriau dalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau.

### **BAB VI : PENUTUP**

Merupakan penutup dari penelitian yang menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Kajian Terdahulu

1. Skripsi yang berjudul **“Analisis Peran Editor Dalam Meningkatkan Kualitas Produksi Program Acara Teenlicious di Global TV”** Oleh Novinda Mahdyatiara.<sup>15</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya peran editor dalam program *Teenlicious* di Global TV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui teknik wawancara mendalam, observasi, dokumentasi dan pemakaian teori-teori khusus umum. Hasil dari penelitian ini adalah peran editor sangatlah penting dilihat dari proses *editing* dimulai dari awal hingga akhir, usaha-usaha yang dilakukan editor dalam menerapkan proses kreatif dalam *editing* dan apa saja yang dilakukan editor setiap harinya agar hasil *editing* semakin bagus, serta bagaimana keterlibatan produser dan *production assistant* dalam proses *editing*. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan saya lakukan terletak pada objeknya. Pada Skripsi Novinda Mahdyatiara, yang menjadi objeknya adalah program acara Teenlicious di Global TV sedangkan pada penelitian yang saya lakukan, yang menjadi objeknya adalah informasi berupa video singkat di Instagram Diskominfo Provinsi Riau. Selain itu, pada penelitian ini juga produser dan asisten produksi sedangkan pada penelitian yang saya lakukan hanya melibatkan editor video. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan, terletak pada kreativitas editor saat melakukan pengeditan video.
2. Skripsi yang berjudul **“Peran Editor Video Dalam Produksi Program Sembang Malam Di CeriaTV Pekanbaru”** Oleh Reski Pulpi Tambes.<sup>16</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran editor video

<sup>15</sup> Novinda Mahdyatiara, *Analisis Peran Editor Dalam Meningkatkan Kualitas Produksi Program Acara Teenlicious di Global TV*, (Jakarta: Bina Nusantara, Skripsi 2013)

<sup>16</sup> Reski Pulpi Tambes, *Peran Editor Video Dalam Produksi Program Sembang Malam Di CeriaTV Pekanbaru*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2020)

dalam produksi program sembang malam di CeriaTV Pekanbaru. Subjek pada penelitian ini yaitu Editor CeriaTV Pekanbaru dan objeknya penelitian ini adalah peran editor dalam produksi program sembang malam di CeriaTV Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dari peran editor melewati tiga tahap pertama, pertama tahap editing offline, pada tahap ini seorang editor bisa ikut berperan dalam pengambilan gambar dengan kameramen yang tujuannya untuk mengetahui gambaran pada saat proses editing nantinya, dan pengecekan data. Selanjutnya tahap editing online, pada tahap ini seorang editor melakukan pengecekan peralatan pada peralatan editing, memiliki catatan tersendiri untuk editing (sesuai naskah), konten dan visual video, editor haruslah memiliki kreatifitas yang dikeluarkan pada saat editing konten dan visual video berlangsung. Tahap terakhir yaitu mixing (penggabungan antara suara dan video), pada tahap ini suara dan video haruslah seimbang dan pada tahap ini juga adanya suara tambahan seperti sound effect, dan backsound jika diperlukan. Dari ketiga tahap tersebut seorang editor dapat memproduksi program, baik dan menariknya program berada ditangan editor dan kreatifitas editor mengemas program tersebut, maka dari itu editor sangat berperan penting dalam mengelola program yang akan ditayangkan pada khalayak. Program sembang malam berbasis talk show yang membahas mengenai hal-hal yang sedang hangat, serta mengundang bintang tamu yang menginspirasi, mulai dari komunitas maupun perorangan.

3. Skripsi yang berjudul **“Peran Editor Video Dalam Menyajikan Program Indonesia Membangun di TVRI Riau”** Oleh Mulya Candra Deva<sup>17</sup>. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan editor dalam menyajikan program TV. Subjek penelitian ini adalah Editor Video Program Indonesia Membangun di TVRI Riau, yang menjadi objek penelitiannya adalah peranan editor. Penelitian ini menggunakan metode

---

<sup>17</sup> Mulya Candra Deva, *Peran Editor Video Dalam Menyajikan Program Indonesia Membangun di TVRI Riau*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2018).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam melakukan *editing*, editor melalui 3 tahapan. Dimulai dari tahap *Editing Online*, editor ikut melakukan pengambilan gambar sesuai kebutuhan bahan yang akan diedit dan editor melakukan pengecekan gambar yang sudah diambil dan mencocokkan gambar dengan narasi. Selanjutnya editor melakukan *Editing*, dalam tahapan ini editor melakukan inovasi dan berkreasi agar video yang dihasilkan menimbulkan kesan yang baik kepada masyarakat. Editor berkoordinasi dengan pengarah acara. Agar video lebih menarik, dalam tahapan ini editor menambahkan efek audio dan visual. Dan yang terakhir adalah *Mixing*, pada tahapan ini editor mengabungkan video dengan suara *dubber* yang sudah direkam. Peran editor sangat berpengaruh dalam menyajikan program Indonesia Membangun di TVRI Riau. Karena visual dan audio yang baik didapat dari ide cemerlang dan kreativitas editor. Penelitian ini membahas mengenai peran editor dimulai dari mempersiapkan alat *editing* hingga ke tahap akhir pengeditan. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas mengenai kreativitas editor dalam melakukan pengeditan video. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas mengenai editor video yang memiliki kreativitas dalam pengeditan video.

4. Skripsi yang berjudul **“Peran Editor Dalam Menyajikan Program Kabar Riau Di Stasiun Televisi Riau Vision Di Dumai”** Oleh Fuji Trisna Juniddta.<sup>18</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran editor dalam menyajikan program Kabar Riau di Dumai Vision serta faktor-faktor yang mempengaruhi peran seorang editor tersebut. Penelitian ini menjelaskan fungsi editor sebagai *gatekeeper*. Editor sudah melaksanakan fungsi ini sesuai dengan apa yang diharapkan dan fungsi ini sudah diterapkan pada personal editor masing-masing. Selain itu, editor juga sudah menjalankan peran dengan baik. Editor disiplin dalam

---

<sup>18</sup> Fuji Trisna Juniddta, *Peran Editor Dalam Menyajikan Program Kabar Riau Di Stasiun Televisi Riau Vision Di Dumai*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2018).



melakukan pengecekan alat pengeditan. Dalam melakukan pengeditan, editor sudah diberikan alat-alat yang memadai dan penunjang lainnya yang mendukung peran editor. Selain faktor pendukung, editor mendapatkan beberapa hambatan dalam mengedit program yang akan disajikan. Hambatan tersebut berupa keterlambatan para reporter menyerahkan bahan mentah dan naskah ke meja editor, faktor hambatan ini merupakan hal yang sering terjadi pada umumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan, terletak pada teori yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan teori *gatekeeper* yang membahas tanggung jawab kerja editor. Sedangkan penelitian saya menggunakan teori wallas yang membahas mengenai proses kreatif editor dalam mengedit video.

5. Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Kreativitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya, Pendidikan dan Pariwisata Di Jogja TV”**<sup>19</sup> Oleh Isabela Dian Fajar Permata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas editor dalam mengedit video untuk membangun cerita didalam video tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskripti kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Editor dan Produser dari program Budaya, Pendidikan dan Pariwisata di Jogja TV, sedangkan untuk objeknya adalah Kreativitas Editor dalam mengemas program TV Editor dan Produser bekerja sama dalam tahap pasca produksi. Editor harus mampu menyusun gambar dan suara dengan durasi yang telah ditentukan sementara produser memiliki keputusan final yang akan ditayangkan di televisi. Selain itu, editor juga berpikir kreatif dan memiliki imajinasi yang tinggi untuk mengolah gambar dan suara. Dalam menunjang kreativitas, editor harus peka dengan perkembangan teknologi dan menguasai *software editing*. Perbedaan terletak pada objek yang diteliti, pada penelitian ini objek yang diteliti adalah kreativitas editor dalam mengemas program TV, sedangkan pada penelitian yang saya

<sup>19</sup> Isabela Dian Fajar Permata, *Kreativitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya, Pendidikan dan Pariwisata DI Jogja TV*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Laporan Tugas Akhir 2014).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lakukan objeknya adalah kreativitas editor dalam menyampaikan informasi di laman instagram. Untuk subjeknya sama, yakni editor video.

6. Skripsi yang berjudul **“Strategi Kreatif Editor Dalam Produksi Konten Audio Visual BCA Finance”**<sup>20</sup> Oleh Primi Pratiwi. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui strategi kreatif yang dijalankan oleh editor sebagai salah satu bagian terpenting dalam suatu produksi program konten audio visual. Dalam penelitian ini, editor ditinjau dari tugas dan tanggung jawab editor yang bekerja dari tahap pra produksi (dimulai dengan membuat konsep dan ide), produksi (eksekusi rangkaian produksi oleh seluruh tim), dan pasca produksi (melakukan evaluasi program yang diproduksi bersama seluruh tim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi di lapangan, wawancara bersama narasumber. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini, editor menerapkan strategi kreatif dalam pembuatan konten audio visual di program event PROBCA Finance. Penerapan strategi kreatif dalam membuat konten audio visual dapat mempertahankan produk BCA Finance. Karena konten audio visual yang kreatif, akan menarik perhatian customers.
7. Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Peran Editor Dalam Produksi Dummy Program Dan Event Documentation Di Contenuity Production House”** Oleh Tri Utami.<sup>21</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Yang menjadi subjek penelitian adalah editor dan yang menjadi objek penelitian adalah peran editor. Berdasarkan penelitian ini, kreativitas editor dinilai sangat penting. Editor harus mampu memberikan sentuhan kreatif dalam memotong dan menggabungkan gambar, selain itu editor dituntut mampu memberikan *taste* untuk menggabungkan beberapa *background* sehingga menghasilkan karya audio visual yang dinamis dan disukai pemirsa. Selain itu, editor

<sup>20</sup> Primi Pratiwi, *Strategi Kreatif Editor Dalam Produksi Konten Audio Visual BCA Finance*, (Jakarta: Universitas Mercu Buana, Skripsi 2019).

<sup>21</sup> Tri Utami, *Peran Editor Dalam Produksi Dummy Program Dan Event Documentation Di Contenuity Production House*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Skripsi 2015).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dituntut mempunyai produktivitas yang tinggi, waktu yang singkat dan beberapa *project* yang dikerjakan secara bersama baik program televisi, dokumentasi acara, dan iklan mengharuskan editor bekerja cepat menyelesaikan sesuai *deadline* yang ditentukan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan terletak pada objek yang diteliti, pada penelitian ini yang diteliti adalah peran dari editor meliputi berbagai aspek mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Sedangkan pada penelitian saya, objeknya adalah kreativitas editor saat mengedit video yang memiliki informasi mengenai kegiatan Pemerintah Provinsi Riau.

## B. Kajian Teori

Untuk melakukan penelitian, maka dibutuhkan teori-teori, agar masalah dalam penelitian dapat terjawab. Kerangka teori merupakan uraian ringkas tentang teori yang digunakan dan cara menggunakannya dalam menjawab pertanyaan penelitian.<sup>22</sup>

Sedangkan menurut Koentjaraningrat, teori mempunyai beberapa fungsi: Pertama, menyimpulkan generalisasi-generalisasi dari fakta-fakta hasil pengamatan, maksudnya yaitu merupakan kesimpulan induktif induktif yang menggeneralisasi hubungan antara fakta-fakta. Kedua, memberikan kerangka orientasi untuk analisis dan klarifikasi dari fakta-fakta yang dikumpulkan dalam penelitian, berfungsi sebagai pendorong proses berfikir deduktif yang bergerak dari gambar abstrak kedalam fakta-fakta konkret. Ketiga, memberikan ramalan terhadap gejala-gejala baru yang terjadi, artinya memberikan prediksi atau ramalan sebelumnya mengenai fakta-fakta yang akan terjadi. Keempat, mengisi lowongan-lowongan dalam pengetahuan tentang gejala-gejala yang telah atau sedang terjadi.<sup>23</sup>

Untuk menyelesaikan penelitian ini, saya sebagai peneliti menggunakan beberapa teori yang dijadikan landasan untuk mengarahkan

<sup>22</sup> Nani Widiawati, *Metodologi Penelitian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm 256.

<sup>23</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal 44-45.

penelitian dan memperoleh kebenaran dalam penelitian. Berikut adalah teori-teori yang digunakan didalam penelitian ini:

### 1. Proses Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan skill penting yang harus dimiliki oleh seseorang. Menjadi orang yang kreatif membuat diri menjadi lebih unggul karena mampu mengembangkan ide dan konsep. Walaupun ide/konsep tersebut bukan yang baru, namun ide/konsep tersebut dapat terbarukan. Pada dasarnya, berpikir kreatif dapat dilatih dan dikembangkan. Seorang psikologi sosial bernama Ron Friedman, Ph. D, mengatakan bahwa proses berpikir kreatif bukanlah sesuatu yang sulit dilakukan. Dengan melakukan beberapa langkah dan latihan, setiap orang dapat menjadi pribadi yang kreatif. Berikut adalah pengertian kreativitas menurut para ahli:

- a. Cameron berpendapat kreativitas adalah ciptaan alami kehidupan, dan pada gilirannya kita ditakdirkan untuk meneruskan kreativitas dengan menjadikan diri kita kreatif.<sup>24</sup>
- b. Fritzpatrick menjelaskan bahwa kreativitas sangat penting dalam kehidupan. Ia memberi penjelasan bahwa dengan kreativitas, kita akan terdorong untuk mencoba berbagai cara untuk melakukan sesuatu. Kreativitas merupakan keterampilan, artinya setiap siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukannya dengan latihan-latihan yang benar maka ia akan menjadi kreatif.<sup>25</sup>
- c. Mirreshtine, kreativitas adalah suatu proses yang mengandung pengetahuan yang detail mengenai bidang serta cakupannya, baik berupa pengetahuan-pengetahuan dasar, penetapan data-data teoritis dan melakukan eksperimen atas kebenaran data-data tersebut, kemudian menyampaikan hasil-hasilnya kepada orang lain.<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Elaine B. Johnson, (*Teks Otoritas Kebenaran*), Terj, Ibnu Setiawan, *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung : MLC, 2007) hlm 213.

<sup>25</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 244.

<sup>26</sup> Syaikh Amal Abdus Salam Al Khaili, (*Teks Otoritas Kebenaran*), Terj, Umma Farida. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Pustaka al-Kautsar, 2005) hlm 22.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Utami Munandar kreativitas seseorang dapat diukur melalui empat aspek yaitu: *person* (kepribadian), *motivation* (dorongan), *process* (proses) dan *product* (hasil).<sup>27</sup>

a. *Person* (Kepribadian)

Kepribadian individu dapat dilihat berdasarkan reaksi-reaksi yang diperoleh, baik reaksi positif maupun negatif dari berbagai orang di berbagai keadaan. Kepribadian adalah keseluruhan cara seorang individu bertindak dan berinteraksi dengan individu yang lain. Kepribadian dapat dideskripsikan dengan sifat yang bisa diukur dan ditunjukkan oleh seseorang. Kepribadian bermacam-macam, ada empat tipe kepribadian mendasar yaitu *sanguinis* (Optimis, aktif dan sosial), *koleris* (pemarah, cepat atau mudah tersinggung), *melankolis* (analitis, bijak dan tenang), *plegmatis* (santai dan damai).<sup>28</sup>

Kepribadian kreatif termasuk kedalam tipe kepribadian *Melankolis*. Ada beberapa ciri-ciri untuk mengetahui seseorang memiliki kepribadian kreatif. Menurut Tuhana Taufik Endriyanto ciri-ciri orang yang memiliki kepribadian kreatif antara lain berani dalam mengambil resiko terhadap sesuatu yang sudah maupun akan dilakukan, cepat tanggap terhadap perubahan, terbuka terhadap pendapat orang lain, aktif mencari gagasan baru dan memperbarui gagasan lama, memiliki inisiatif untuk melakukan hal yang bermanfaat, pengagas ide baru dan, menghargai karya orang lain serta mengadopsi karya terdahulu untuk diimplementasikan menjadi sesuatu yang baru. Orang yang kreatif mengambil tindakan yang berbeda sehingga hasilnya pun berbeda.

b. *Motivation* (Motivasi)

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu, motivasi ini bisa didapatkan dari manapun.

<sup>27</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 18.

<sup>28</sup> Arinta Wijaya Murti, *Tipe Kepribadian Manusia: Sanguinis, Plegmatis, Koleris, Melankolis*, Diakses dari <https://www.google.co.id/amp/s/amp.tirto.id/tipe-kepribadian-manusia-sanguinis-plegmatis-koleris-melankolis-ehcS>, diakses 19 Mei 2020 pada pukul 17.10



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keadaan atau situasi seseorang dapat mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat memengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan.<sup>29</sup>

Motivasi memiliki pengaruh besar terhadap diri seseorang, apabila seseorang kehilangan motivasi maka ia akan kehilangan arah tujuan. Motivasi dapat berupa tulisan maupun kata-kata atau nasehat yang didapatkan dari diri sendiri maupun orang lain. Motivasi yang didapatkan dari diri sendiri disebut sebagai motivasi *intrinsik*, sedangkan motivasi yang didapatkan dari orang lain disebut sebagai motivasi *ekstrinsik*. Tujuan dari motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik* sama, yaitu sama-sama membuat seseorang terdorong untuk melakukan suatu aktivitas hingga tujuannya tercapai.

Motivasi *Intrinsik* (Motivasi dari dalam diri) mempunyai pengaruh yang sangat besar, karena motivasi ini muncul dari dalam diri dan muncul karena kemauan diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Setiap orang dapat mengarahkan dirinya dalam memilih motivasi. Walaupun motivasi ini muncul atas kesadaran diri sendiri, motivasi *intrinsik* memiliki sumber yang beragam, mungkin kesadaran, pemahaman, pemaknaan, dan lain-lain. Dengan motivasi *intrinsik* itu orang akan dengan mudah bisa diarahkan atau disadarkan tentang tujuan, ketertarikan, rasa ingin tahu dan tantangannya.

Setiap orang memiliki motivasi *intrinsik* yang berbeda karena tujuan yang ingin dicapai setiap orang pun berbeda. Motivasi ini muncul melalui beberapa faktor, yang pertama adanya faktor harga diri dan prestasi yang menyebabkan motivasi muncul pada diri seseorang, dikarenakan ingin mencapai prestasi tertentu dan meningkatkan harga diri. Harga diri ini bisa didapatkan melalui prestasi yang sudah dicapai. Prestasi juga menunjukkan keberadaan diri

<sup>29</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm 101

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seseorang, sesuai ungkapan dari Socrates, *Cogito Ergo Sum* “Aku berpikir maka aku ada” atau bisa juga “Aku berbicara maka aku ada”. Seseorang yang menghasilkan prestasi, menunjukkan bahwa ia “berbicara”. Sehingga ia dipandang oleh orang-orang. Yang kedua, karena kebutuhan. Seseorang akan memotivasi dirinya ketika ia memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi. Yang ketiga, harapan membuat motivasi dari dalam diri muncul. Karena adanya harapan yang akan dicapai di masa yang akan datang, membuat seseorang termotivasi. Yang keempat adalah tanggungjawab, yang membuat seseorang untuk bekerja dengan baik dan menghasilkan sesuatu yang berkualitas. Dan yang kelima, motivasi muncul karena adanya tujuan hidup.

Motivasi diri sangatlah penting, motivasi dapat mengantarkan seseorang menuju kesuksesan dan apabila orang tidak memotivasi dirinya maka ia akan gagal. Tujuan dari motivasi diri adalah membuat diri menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam islam juga diajarkan untuk mengubah diri, hal ini tercantum dalam al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11 :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِمَّنْ أَمَرِ اللَّهُ بِأَلَّا يَكُونَ لَآ يَغْيِرُ مَا يُقَوْمُ حَتَّى يُغْيِرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءَ أَفْلًا مَرَدَّدًا لَهُ، وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝۱۱

Artinya: Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tidak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain dia. (Q.S Ar-Ra'd: 11).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memotivasi diri menjadi pribadi yang lebih baik akan meningkatkan kualitas diri (berilmu) dan membedakan kita dengan orang yang tidak berilmu. Hal ini tercantum dalam Al-Qur'an surah Az-Zumar ayat 9 :

أَمِنْ هُوَ قَنِيتٌ ۖ إِنَّآءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَؤُا ۚ الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : (Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. (Q.S Az-Zumar: 9).

Motivasi *Ekstrinsik* adalah motivasi yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ini didapatkan dari orang sekitar atau lingkungan luar seseorang. Menurut A.M Sardiman, motivasi *ekstrinsik* adalah motif-motif yang aktif karena ada perangsang dari luar.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Sobry Sutikno, motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu<sup>31</sup>

Menurut Chung & Megginson didalam dunia pekerjaan, motivasi *Ekstrinsik* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu gaji (*pay*)

<sup>30</sup> A.M Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm 90.

<sup>31</sup> Naya Akyasa, *Perbedaan Motivasi Instrinsik & Ekstrinsik*, Diakses dari <https://www.google.co.id/am/s/nayaakyasazilvi.wordpress.com/2014/07/11/perbedaa-motivasi-instrinsik-ekstrinsik/amp/> diakses 21 Mei 2020 pada pukul 10.10 WIB .

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jika gaji yang diberikan sesuai dengan perkejaan yang dilaksanakan, maka seseorang akan termotivasi untuk berusaha bekerja dengan semangat, keamanan pekerjaan (*job security*), hubungan sesama pekerja (*co-workers*), pengawasan (*supervision*), pujian (*praise*), dan pekerjaan itu sendiri (*job itself*).<sup>32</sup>

c. *Process* (Proses)

Proses yang dimaksud adalah proses kreatif seseorang dalam melakukan sesuatu. Proses kreatif berarti keleluasaan mengembangkan ide-ide dan gagasan secara bebas. Proses ini berperan penting terhadap seseorang dalam menghasilkan karya-karya, dengan adanya proses ini, gagasan atau ide-ide dapat dimatangkan lagi. Ada 4 proses kreatif menurut Teori Wallas, yaitu.<sup>33</sup>

1) Persiapan

Pada tahap ini, informasi diserap sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Untuk mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan ide yang akan direalisasikan, maka perlu dilakukan riset.

2) Inkubasi

Informasi yang sudah didapatkan, diolah dibawah alam sadar untuk dijadikan informasi baru. Butuh proses dalam mengolah informasi yang didapatkan, agar tercipta gagasan atau ide-ide yang terbarukan.

3) Luminasi (*Insight*)

Munculnya ide baru, ide ini muncul dikarenakan sebelumnya informasi yang didapatkan sudah dipilah-pilah oleh alam bawah sadar. Pada tahap ini dapat dilihat apakah ide tersebut adalah ide yang baru atau ide yang terbarukan.

<sup>32</sup> Faustino Cardoso Gomes, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm 180.

<sup>33</sup> Utami Munandar, *Kreativitas & Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm 58-59



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Evaluasi

*Evaluasi* ide dilakukan untuk memastikan ide tersebut dapat direalisasikan atau tidak. *Evaluasi* ide dilakukan dengan cara refleksi diri dan menerima kritikan dari orang sekitar.

d. *Product* (Hasil)

Hasil dari kreativitas setiap orang berbeda-beda tergantung bidangnya dan tergantung tujuannya dalam melakukan kreativitas. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil kreativitas adalah hasil kreativitas editor. Hasil kreativitas editor berupa video-video singkat yang sudah diedit kemudian diunggah di media sosial *Instagram*.

2. *Editing* (Penyuntingan)

a. Teknik & Metode *Editing*

Menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI) dalam buku Anton Maburri, editing atau penyuntingan merupakan proses menyusun, memotong, dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap.<sup>34</sup> Sedangkan teknik editing adalah cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan editing.

Penyuntingan video dilakukan oleh editor, editor adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas video dan editor harus mampu menyusun *footage* serta audio tambahan seperti *backsound* dan *sound effect* yang telah tersedia menjadi pesan-pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada khalayak.

Ada beberapa tugas dasar editor video, yang pertama editor mengumpulkan video yang sudah direkam. Kedua, menyusun ulang video di *timeline editing* sesuai urutan. Ketiga, memfilter video dengan mengatur transisi dan perpindahan dari satu adegan ke adegan yang lain. Keempat, mengolah suara dan menambahkan *sound effect* serta *backsound*. Kelima, membuat judul atau keterangan video yang berupa

<sup>34</sup> Anton Maburri, *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film*, (Depok: Mind 8 Publishing House. 2013), hlm 8.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

informasi teks. Dan yang terakhir finishing, video yang sudah diedit disaksikan kembali untuk memastikan bahwa video atau film yang dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna pada tahapan ini editor akan menerima masukan dari orang lain.<sup>35</sup>

Untuk pemula, ada 4 dasar teknik editing Video. Teknik-teknik tersebut adalah:

1) *Trims*

*Trims* digunakan untuk memangkas suatu objek yang tidak diinginkan, *trims* juga digunakan untuk memperpendek durasi video yang ditayangkan. *Trim* digunakan oleh editor diawal dan diakhir setiap video.

2) *Split*

*Split* gunanya adalah untuk memecah sebuah video menjadi beberapa bagian. *Split* ini dapat digunakan jika yang dibutuhkan adalah video yang durasinya singkat dan berkaitan dengan video yang lain.

3) *Cut*

*Cut* merupakan teknik dasar editing video yang digunakan untuk memindahkan gambar satu dengan gambar lainnya tanpa ada interupsi terlebih dahulu. *Cut* memperjelas adegan atau gambar sebelumnya dengan menampilkan detailnya. Terdapat beberapa jenis *cut* dalam editing video yakni *Cut in*, *Cut Away*, *Intercut*, *Reaction Cut*, *Jump Cut*.

4) *Join*

*Join*, merupakan teknik yang digunakan oleh editor untuk menggabungkan dua atau lebih video menjadi satu. Cara melakukan *join* yakni dengan mengimport video yang diinginkan kedalam satu task video, kemudian tinggal joinkan saja.

<sup>35</sup> Eva Sri Rahayu, *Mengenal Tugas Dasar Seorang Video Editor*, Diakses dari <http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html?m=0>, diakses 21 Mei 2020 pada pukul 11.38 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk medote editing, secara umum terdapat 2 metode dalam pengeditan video. Metode tersebut yaitu :<sup>36</sup>

1) *Continuity Cutting*

Metode ini merupakan metode editing yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan. Hal-hal yang harus dipastikan agar terciptanya *Continuity Cutting*:

- a) *Continuity the look* : Menyamakan arah pandang setiap subyek pada setiap gambar yang disambung,
- b) *Continuity the position* : Menyamakan letak/posisi obyek pada setiap gambar yang disambung,
- c) *Continuity the movement* : Menyamakan arah gerak subyek pada setiap gambar yang disambung.

2) *Dynamic Cutting*

Merupakan metode editing yang menyambungkan atau menggabungkan dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

b. Proses *Editing*

Sebelum melakukan penyuntingan atau *editing* video, ada beberapa tahapan atau proses yang dilalui. Namun, sebelum melakukan proses editing, seorang editor harus menguasai 6 dasar elemen editing dan mampu mengkombinasikan ke 6 elemen tersebut, agar video yang dihasilkan berkualitas. Adapun ke 6 elemen dasar itu adalah :<sup>37</sup>

1) *Motivation*

Editor harus memiliki motivasi atau dorongan atau alasan yang kuat untuk menentukan gambar mana yang akan dimasukkan ke

<sup>36</sup> Christanto. W, *Kamera Video Editing*, (Google Books), hlm 101, Diakses 21 Mei 2020 pukul 20.54, dari Google Books.

<sup>37</sup> Desy M, *6 Elemen Dasar Yang Harus di Kuasai Dalam Video Editing*, Diakses dari <https://mkvclass.blogspot.com/2019/04/6-elemen-dasar-yang-harus-dikuasai.html?m=1> diakses 21 Mei 2020 pada pukul 14.58.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam *timeline editing*. Motivasi *editing* termasuk berapa lama durasi yang diinginkan untuk video. Selain itu, motivasi dalam *editing* juga berkaitan dengan *camera movement* atau pergerakan kamera yang memiliki maksud dan tujuan tertentu.

2) *Information*

Setiap video yang dipilih dan diedit memiliki pesan dan informasi tertentu. Oleh karena itu editor harus mampu memahami informasi yang ada di video dan memilih serta menyambungkan setiap video sehingga menghasilkan video yang berkualitas, memiliki informasi yang jelas dan dapat dipahami oleh penonton.

3) *Composition*

Peletakan obyek dan pengambilan obyek video merupakan tugas dari kameramen. Namun peran editor tidak dapat dihilangkan, karena editor yang memastikan komposisi yang dipilih layak atau tidak. Beberapa jenis komposisi antara lain *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Close Up*, *Extreme Close Up*, dan lain-lain.

4) *Sound*

Video mentah memang memiliki suara bawaan sendiri, namun sebagai editor harus mengetahui apakah suara itu enak atau tidak untuk didengar. Editor dapat mengatur atau memperjelas suara seperti suara orang yang ada di dalam video melalui *editing audio*. Editor juga harus mampu memilih *background* yang baik serta yang *sound effect* yang sesuai untuk mendukung visual yang ditampilkan.

5) *Camera Angle*

Sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*) adalah hal utama dalam editing yang tidak boleh dilupakan karena sudut pengambilan gambar memiliki maksud dan tujuan masing-masing. Sama seperti komposisi, *camera angle* di ambil oleh kameramen namun editor yang memastikan apakah *camera angle* tersebut layak atau tidak. Beberapa jenis *camera angle* antara lain: *Eye Level*, *High Angle*, *Low Angle*, dan lain-lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6) *Continuity*

Kesinambungan cerita dari awal sampai akhir video adalah kunci utama dalam editing video. Dengan adanya kesinambungan, video yang dihasilkan lebih jelas jalan ceritanya atau informasi yang ada di video tersebut menjadi jelas dan dipahami oleh khalayak. Hal-hal yang harus bersinambung dalam video antara lain : Kesinambungan isi, pergerakan dan komposisi, suara dan garis imajiner.

Setelah editor memahami dan menguasai 6 elemen dasar *editing* video, selanjut editor akan melakukan tahapan atau proses dalam pengeditan video. Proses-proses pengeditan video adalah sebagai berikut:

### 1) *Logging*

*Logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam penyimpanan video. *Logging* dapat memudahkan editor dalam memilih video dan memberikan keakuratan saat melakukan pencarian video yang dibutuhkan saat tahap *editing* video.<sup>38</sup>

### 2) *Capturing*

Merupakan proses memilih gambar (Video) yang terdapat dalam memori penyimpanan ke dalam komputer. Format file yang biasa digunakan adalah format AVI atau MPEG.

### 3) *Offline editing*

*Offline Editing* adalah tahap memotong dan merangkai footage-footage hasil *shooting* menjadi satu bagian. Sebelum masuk ke tahap editing, video yang memiliki resolusi diatas 1920p x 1080p akan dikonversi ke resolusi yang lebih rendah dengan *proxy*. Hal ini dilakukan agar saat tahap pengeditan editor tidak terkendala karena

<sup>38</sup> Vincent Bayu Tapa Brata, *Videografi dan Sinematografi Praktis*, (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2007), hlm 51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

video yang memiliki resolusi yang tinggi akan memperlambat kinerja aplikasi *editing*.<sup>39</sup>

4) *Online editing*

*Online Editing* adalah merupakan proses lanjutan dari *Offline Editing*. Di tahapan ini, *picture lock* atau tampilan video akan difinalisasi dengan menambahkan *color grading*, *visual effect*, *audio mixing*, hingga *motion graphic*. File *proxy* dengan resolusi rendah di *picture lock* akan disambungkan lagi dengan file kualitas asli untuk diproses *online*.<sup>40</sup> Sehingga video akhir akan sama hasilnya dengan video asli yang memiliki resolusi tinggi.

5) *Sound scoring*

Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan efek suara sesuai dengan kebutuhan cerita.

6) *Mixing*

Proses pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filter ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu

7) *Rendering*

Adalah proses penyatuan seluruh format file yang ada di timeline menjadi satu kesatuan yang utuh. Durasi dalam *me-render* sebuah video tergantung resolusi video hingga spek dari *PC editing*.

8) *Export*

Proses *transfer* hasil penyuntingan kedalam format yang sesuai dengan kebutuhan seperti VCD, DVD, Youtube, maupun *Video Tape*.

c. Transisi Editing Video

Transisi adalah efek yang digunakan ketika 2 video bertemu secara tumpang tindih. Transisi dapat membuat video menjadi lebih

<sup>39</sup> Livia Agatha, *Jangan Bingung! Ini bedanya Offline dan Online Editing*. Diakses dari <https://www.google.co.id/am/s/studioantelope/com/perbedaan-online-dan-offline-editing/> diakses 22 Mei 2020 pada pukul 10.57 WIB.

<sup>40</sup> *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menarik untuk ditonton dan transisi juga menimbulkan makna pada video. Ada beberapa jenis transisi yang sering digunakan, yaitu:

1) *Cut*

*Cut* merupakan transisi dari *shot* ke *shot* lainnya secara langsung tanpa adanya interupsi terlebih dahulu. Misalnya dari *shot* A langsung berubah seketika ke *shot* B. Dalam jenis video apapun, transisi inilah yang paling umum digunakan. Transisi *Cut* ini amat fleksibel sehingga memungkinkan untuk *editing* kontinu maupun *editing* diskontinu.

Kegunaan utama dari *cut* adalah menggambarkan aksi yang berkesinambungan, yang membutuhkan dampak perubahan seperti perubahan informasi maupun tempat terjadinya peristiwa dalam video.

2) *Wipe*

*Wipe* merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Penggunaan *wipe* tergantung kebutuhan dan kreativitas editor dalam memilih dan mencocokkan transisi *wipe* dengan video yang lainnya. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu berselisih jauh (selang beberapa menit). Teknik *wipe* dapat digunakan pula juga untuk *editing* kontinu seperti jika sebuah objek melintasi pohon besar. Teknik *wipe* dapat “disembunyikan” melalui objek-objek tersebut sehingga tampak tidak terputus.

3) *Dissolve*

*Dissolve* merupakan transisi *shot* gambar pada *shot* sebelumnya tertumpuk sesaat dengan *shot* setelahnya. Seperti halnya teknik *fade*, *dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus secara signifikan (*editing* diskontinu) seperti berganti jam, hari dan seterusnya. Namun, *dissolve* seringkali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama serta teknik *graphic match*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4) *Fade*

*Fade* merupakan transisi *shot* yang bertahap, intensitas cahaya pada video bertambah gelap sehingga *frame* berwarna hitam (*fade out*) dan bertambah terang secara perlahan (*fade in*) ketika gambar muncul kembali. *Fade* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan seperti berganti hari, bulan, hingga tahun. *Fade-out* umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitasnya bertambah gelap). *Fade out* juga digunakan untuk mengakhiri program, mengakhiri adegan, perubahan waktu, dan terjadi perubahan tempat terjadinya peristiwa.

Sementara *fade in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitasnya bertambah terang). *Fade in* biasanya digunakan untuk mengawali program, mengawali adegan/babak, dimana ada perubahan waktu, dan terjadi perubahan tempat terjadinya peristiwa. *Fade out & Fade in* biasanya digunakan terus menerus untuk menutup dan membuka adegan dalam video.

### 3. *New Media (Media Baru) & Media Sosial Instagram*

#### a. *New Media (Media Baru)*

*New Media* atau media baru adalah saluran komunikasi yang menggunakan internet dan alat teknologi canggih seperti komputer, dan *smartphone* sebagai penunjang dalam menyampaikan informasinya. Informasi yang disebarkan melalui saluran komunikasi media baru dapat tersebar secara cepat dan luas sehingga setiap orang dapat mengakses informasi tersebut tanpa batasan ruang dan waktu.

Menurut Arshano Sahar, *New Media* digunakan untuk menjelaskan kemunculan media yang bersifat digital, komputerisasi, dan berjaringan. Kemunculan media baru merupakan efek semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Media baru memungkinkan penggunaannya untuk mengakses informasi yang tersedia melalui media elektronik yang memiliki jaringan internet.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*New media* disebut juga dengan *New Media Digital*. *Media digital* merupakan media yang memiliki konten berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit, dan gelombang mikro. Tidak berbeda dengan kemunculan media yang sebelumnya, kemunculan internet atau media digital untuk memenuhi kebutuhan manusia yang memiliki perkembangan interaksi yang kompleks.

Adapun ciri internet sebagai media menurut McQuail, yaitu teknologi yang berbasis komputer, karakteristiknya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel, interaktif, fungsi publik dan privat, peraturan yang tidak ketat, kesaling terhubungan, ada dimana-mana/tidak tergantung lokasi, dapat diakses individu sebagai komunikator, dan media komunikasi massa dan pribadi.<sup>41</sup>

b. Media Sosial *Instagram*

Salah satu produk yang berasal dari penggunaan internet sebagai media interaksi adalah media sosial. Media sosial adalah media *online* (daring) yang menjadi sarana interaksi sosial secara *online* di internet. Melalui media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking*, dan berbagi kegiatan lainnya. Berikut adalah pendapat para ahli mengenai pengertian media sosial:<sup>42</sup>

1) Philip Kotler dan Kevin Keller

Menurut Philip Kotler dan Kevin Keller pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dengan perusahaan dan sebaliknya.

<sup>41</sup> Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm 45.

<sup>42</sup> Mac Aditiawarman, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, (Padang: Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, 2019), hlm 50-51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Marjorie Clayman

Menurut Marjorie Clayman, pengertian media sosial adalah alat pemasaran baru yang memungkinkan untuk mengetahui pelanggan dan calon pelanggan dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin.

3) Chris Brogan

Menurut Chris Brogan pengertian media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam.

4) M. Terry

Menurut M. Terry, definisi dari media sosial adalah suatu media komunikasi dimana pengguna dapat mengisi kontennya secara bersama dan menggunakan teknologi penyiaran berbasis internet yang berbeda dari media cetak dan media siaran tradisional.

5) Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlien

Menurut mereka berdua, pengertian media sosial adalah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun dengan dasar-dasar ideologis Web 2.0 (yang merupakan platform dari evolusi media sosial) yang memungkinkan terjadinya penciptaan dan pertukaran dari *User Generated Content*.

6) Michael Cross

Menurutnya pengertian media sosial adalah sebuah istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web.

Media sosial memiliki karakteristik khusus yakni jangkauan media sosial dari skala kecil hingga global, media sosial dapat diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau, relatif mudah digunakan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena tidak butuh keahlian khusus, media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat, dan di media sosial komentar dapat diganti/ diedit dengan mudah.

Ada beberapa jenis platform media sosial yang ada saat ini, yaitu *Youtube, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram*, dll. Munculnya media sosial di zaman sekarang ini, memudahkan orang untuk mendapatkan informasi karena penyebaran informasi di media sosial tidak ada batasan. Teknologi komunikasi, seperti jejaring sosial, dipercaya sebagai alat yang bisa dipakai untuk mencapai tujuan yang dikehendaknya.<sup>43</sup> Salah satu *platform* media sosial yang memiliki banyak pengguna adalah media sosial *Instagram*.

*Instagram* adalah sebuah aplikasi untuk membagikan foto dan video. Menurut Bambang, *Instagram* adalah sebuah aplikasi dari smartphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. *Instagram* juga memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus.<sup>44</sup>

Tidak hanya di luar negeri, pengguna media sosial *Instagram* di Indonesia juga sangat banyak. Hampir seperempat populasi penduduk Indonesia aktif menggunakan media sosial *Instagram*. Perusahaan analisis Sosial Media Marketing berbasis Warsawa, Polandia, NapoleonCat mencatat dengan jumlah pengguna *Instagram* Indonesia per Januari-Mei 2020 yakni sebanyak 67.270.000 juta.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Nurudin, *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Baru Proses Komunikasi*, (Yogyakarta: Buku Litera, 2012), hlm 6

<sup>44</sup> Bambang Dwi Atmoko, *Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel*, (Jakarta: Media Kita, 2012), hlm 10.

<sup>45</sup> Nuranisa Hamdan, *Pengguna Instagram di Indonesia Terbesar ke-4 Dunia*, Diakses dari <https://www.tagar.id/pengguna-instagram-di-indonesia-terbesar-ke-4-dunia> diakses 1 Juni 2020 pada pukul 15.04 WIB.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2. 1 Diagram Pengguna Instagram di Indonesia**

Banyaknya pengguna *Instagram* di Indonesia, membuat *Instagram* dinilai efektif sebagai media penyampai informasi dilihat dari segi kecepatan informasi tersebar luas ke khalayak. Hal inilah yang membuat salah satu organisasi pemerintahan yang ada di Riau yakni Diskominfo Riau, menjadikan *Instagram* sebagai salah satu media untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Di laman *Instagram* @diskominfoprovriau memiliki 2.037 postingan, 13,4 ribu pengikut dan mengikuti 160 orang dan akan terus bertambah setiap harinya.



**2.037**  
Postingan

**13,4RB**  
Pengikut

**160**  
Mengikuti

#### Diskominfo Provinsi Riau

Akun Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

[streaming.riau.go.id/](http://streaming.riau.go.id/)

Jln. Gajah Mada, Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Instagram* memiliki banyak fitur, ada beberapa fitur yang sering digunakan oleh Diskominfo Riau di laman *Instagram*nya. Fitur-fitur tersebut adalah:

1) *Follower*

*Follower* adalah orang-orang yang mengikuti akun @diskominfoprovriau, pengikut akun ini akan terus mendapat update-an informasi dari akun @diskominfoprovriau. Selain mendapatkan informasi, pengikut akun @diskominfoprovriau dapat menjalin komunikasi dengan akun ini, dengan cara memberikan suka maupun memberikan komentar. Pengikut merupakan salah satu unsur penting, karena jumlah suka dari pengikut dapat mempengaruhi apakah video atau foto yang diupload oleh akun @diskominfoprovriau menarik atau tidak.

2) *Upload Foto dan Video*

Fitur yang sangat penting dari *instagram* adalah *upload* foto dan video, karena kegunaan dari aplikasi *Instagram* adalah untuk membagikan foto dan video. Adanya fitur ini membuat @diskominfoprovriau membagikan informasi mengenai kegiatan Pemerintah Provinsi Riau kepada masyarakat.

3) *Instagram Televisi (IGTV)*

Merupakan fitur *Instagram* yang memperbolehkan *user* atau pemilik akun mengupload video dengan durasi yang lebih panjang. IGTV fokus pada video vertikal, tujuannya agar semua orang yang menggunakan *smartphone* tidak perlu memutar *smartphone* untuk menikmati videonya. Fitur ini paling sering digunakan oleh @diskominfoprovriau dalam menyampaikan informasi, terutama informasi yang memerlukan durasi panjang.

4) *Instagram Story*

Fitur ini adalah fitur yang digunakan untuk berbagi cerita ke pada pengguna akun yang lain, cerita yang dibagikan dapat berupa foto dan video. Namun durasinya singkat hanya 14 detik dan cerita

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang disebarakan melalui *Instagram Story* hanya bertahan 24 jam. Akun @diskominfoprovriau menggunakan fitur ini untuk membagikan postinga terbarunya, agar pengikut melihat postingan tersebut kemudian memberikan *feedback* kepada @diskominfoprovriau berupa like maupun komentar.

#### 5) Siaran Langsung *Instagram*

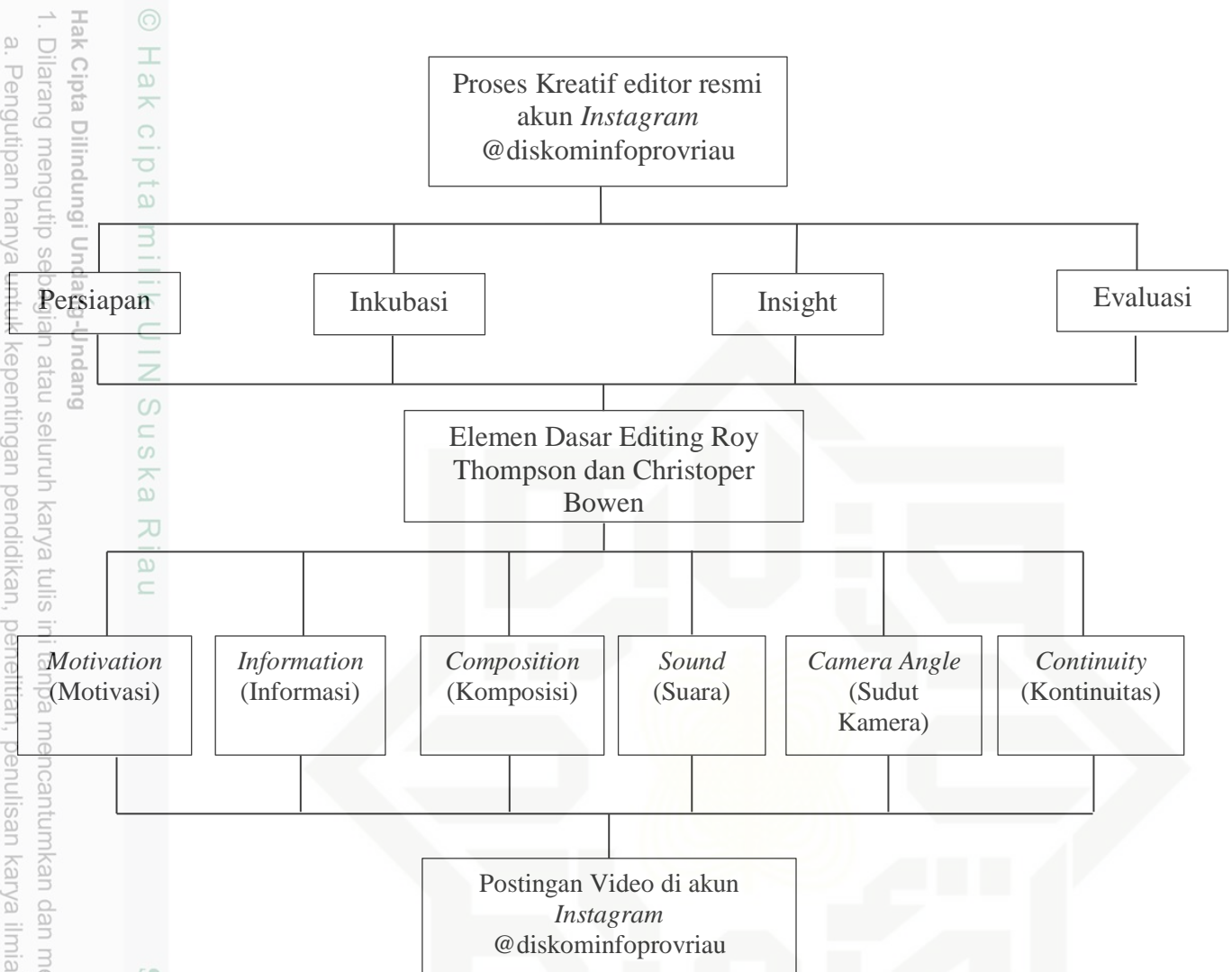
Siaran langsung *Instagram*, merupakan video-video yang disiarkan langsung dari tempat kejadian tanpa adanya proses *editing*. Siaran langsung menampilkan keadaan yang terjadi disaat itu juga. Pemilik akun hanya perlu menggunakan *smartphone* untuk melakukan siaran langsung dan para pengikut dapat melihat siaran tersebut serta memberikan komentar.

Fitur ini digunakan oleh @diskominfoprovriau ketika Gubernur dan jajarannya hadir dalam suatu acara dan melakukan pidato, selain itu @diskominfoprovriau menggunakan siaran langsung untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan Pemerintahan Provinsi Riau yang sedang diadakan.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.<sup>46</sup> Dalam kerangka pikir ini akan menjelaskan variable yang akan disajikan sebagai tolak ukur dalam penelitian, di mana kerangka pikir diharapkan dapat menjelaskan secara struktural bagaimana kreativitas editor video @diskominfoprovriaudalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau.

<sup>46</sup> Ismail Nurdin, Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm 125.



**Gambar 2. 2 Kerangka Pikir**

Berdasarkan kerangka penelitian tersebut, penelitian ini berguna untuk menjawab permasalahan yang akan diteliti yang sudah dipaparkan pada rumusan masalah penelitian yakni bagaimana kreativitas editor video @diskominfoprovriaudalam menyampaikan informasi resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau? Maka peneliti menggunakan teori Elemen Dasar Editing Roy Thompson dan Christoper Bowen. Peneliti akan menghubungkan proses kreatif editor dalam mengedit video dengan elemen-elemen dasar dalam *editing* sehingga dihasilkannya video yang memiliki informasi yang disebarluaskan kepada masyarakat melalui media sosial *Instagram*.

## A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah seperangkat cara sistematis, logis, dan rasional yang digunakan oleh peneliti ketika merencanakan, mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data untuk menarik kesimpulan.<sup>47</sup> Penelitian ini menggunakan metodologi Deskriptif Kualitatif. Peneliti akan menjelaskan variabel yang terdapat dalam penelitian, menjelaskan situasi dan peristiwa serta memaparkan hasil penelitian ke dalam kalimat-kalimat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dalam mengungkapkan permasalahan, sehingga dapat dijadikan suatu kebijakan untuk dilaksanakan demi kesejahteraan bersama.<sup>48</sup>

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kantor Diskominfo Provinsi Riau yang berlokasi di Jl. Gajah Mada, Pekanbaru.

**Tabel 3. 1**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No.	Waktu	Kegiatan Penelitian
1.	Mei 2020	Mengidentifikasi Masalah
2.	Juli 2020	Acc Judul Penelitian
3.	Agustus 2020	Proses Bimbingan
4.	September 2020	Acc Seminar Proposal
5.	November 2020	Seminar Proposal
6.	Desember 2020	Ujian Komprehensif
7.	Desember 2020	Pengurusan Surat Penelitian
8.	Desember 2020	Observasi Lapangan
9.	Januari 2021	Proses Wawancara Informan

<sup>47</sup> Hamdi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi Pendekatan Praktis dan Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*, (Malang: UMM Press, 2010), hlm 122.

<sup>48</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm 81.



### C. Sumber Data

Sumber data didalam penelitian ini diperoleh melalui 2 sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

#### 1. Sumber Data Primer

Data primer (utama) adalah kata-kata dan tindakan termasuk data mentah yang harus diproses lagi sehingga menjadi informasi yang bermakna.<sup>49</sup> Pada penelitian ini, data primer didapatkan melalui wawancara langsung dengan narasumber yakni editor video Diskominfo Provinsi Riau.

#### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari “*Second-hand Information*” atau data yang dikumpulkan melalui sumber lain yang tersedia. Bahan-bahan dari data sekunder berupa artikel dalam surat kabar, majalah, buku atau jurnal ilmiah yang mengevaluasi atau mengkritisi suatu penelitian.<sup>50</sup> Sumber data sekunder merupakan pikiran dari orang-orang yang bukan pengamat juga berada antara peristiwa dan pemakai catatan.<sup>51</sup> Sumber data sekunder, didapatkan melalui dokumen-dokumen atau arsip tertulis Diskominfo Provinsi Riau dan didapatkan adari literature yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

### D. Informan Penelitian

Penelitian kualitatif penentuan informan hanya ada 2 cara, yaitu cara penentuan subyek berdasarkan tujuan (*Purposive Sampling*) dan cara penentuan subyek penelitian dengan teknik bola salju (*Snowball Sampling*).<sup>52</sup> Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* dalam menentukan informan *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan

<sup>49</sup> Lexy Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm 112.

<sup>50</sup> Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hlm 291.

<sup>51</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian (Dalam Teori dan Praktek)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm 89.

<sup>52</sup> I Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, (Bali: Nilacakra Publisher, 2018), hlm 143.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud misalnya orang tersebut dianggap paling tahu atau memahami tentang apa yang kita harapkan.<sup>53</sup>

Di dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah Editor Diskominfo Prov Riau, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas editor Diskominfo Prov Riau dalam menyampaikan informasi.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi merupakan tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan. Observasi mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>54</sup> Apabila mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, maka observasi dapat dibedakan ke dalam 2 bentuk, yaitu:<sup>55</sup>

- a. *Participant Observer*, yaitu suatu bentuk observasi, dimana pengamat (*observer*) secara langsung berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati. Dalam hal ini pengamat mempunyai fungsi ganda sebagai peneliti yang tidak diketahui dan dirasakan oleh anggota yang lain, dan kedua sebagai anggota kelompok, peneliti berperan aktif sesuai dengan tugas yang dipercayakan kepadanya.
- b. *Non-participant Observer*, yaitu suatu bentuk observasi di mana pengamat (atau peneliti) tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok atau dapat juga dikatakan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

<sup>53</sup> Helaluddin, Hengki Wijaya, *ANALISIS DATA KUALITATIF: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, (Makassar: STT Jafray, 2019), hlm 64.

<sup>54</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015), hlm 104.

<sup>55</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm 384.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai *Non-participant Observer*. Peneliti hanya mengamati kegiatan editing video yang dilakukan oleh Editor Video Diskominfo Provinsi Riau.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknis dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu yang sesuai dengan data.<sup>56</sup> Ada 2 jenis wawancara, yaitu:

### a. Wawancara Terstruktur (*Structural Interview*)

Wawancara terstruktur adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan pedoman wawancara, yang merupakan bentuk spesifik berisi instruksi yang mengarahkan peneliti dalam melakukan wawancara. Jenis wawancara ini dikenal juga sebagai wawancara sistematis atau wawancara terpimpin.<sup>57</sup>

### b. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan berulang-ulang secara intensif.<sup>58</sup>

Wawancara yang dilakukan dengan informan/editor video diskominfo Riau adalah dengan wawancara mendalam.

## 3. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara akan lebih kredibel dan dipercaya kalau didukung oleh dokumen terkait dengan fokus penelitian. Dokumentasi merupakan pengumpulan dokumen-dokumen dan data-data yang diperlukan dalam masalah penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat menambah dan mendukung

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian dan Pendekatan Suatu Praktek*, (Jakarta: Bihneka Cipta, 1996), hlm 72

<sup>57</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 101

<sup>58</sup> Ibid 102.

kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.<sup>59</sup> Karena penelitian ini membahas mengenai video singkat *Instagram* @diskominfoProvriau, maka dokumentasi didapatkan melalui akun *Instagram* tersebut.

## F. Validitas Data

Validitas data menggunakan uji kredibilitas data. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif yang dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat analisis kasus negatif dan *member check*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.<sup>60</sup> Melalui teknik triangulasi sumber, peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai sumber dan melakukan pengecekan data sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh.

## G. Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>61</sup> Penelitian ini menggunakan analisis data Model Miles dan Huberman. Langkah analisis data Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:<sup>62</sup>

<sup>59</sup> D. Satori, A. Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta: 2009), hlm 149.

<sup>60</sup> Lexy Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 330-331.

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 244.

<sup>62</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm 407-409.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Reduksi Data

Reduksi data menunjuk kepada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data “mentah” yang terlihat dalam catatan tertulis di lapangan. Oleh karena itu reduksi data berlangsung selama kegiatan penelitian dilaksanakan. Peneliti memilih data mana akan diberi kode, mana yang ditarik keluar, dan pola rangkuman sejumlah potongan atau apa pengembangan ceritanya merupakan pilihan analitis.

2. *Display Data*

Sajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan *display* data secara sistematis, agar mudah untuk dipahami interaksi anatar bagian-bagiannya dalam konteks yang utuh dan data juga diklasifikasikan berdasarkan tema-tema inti.

3. Kesimpulan/ *Verifikasi*

Kesimpulan merupakan ringkasan dan sintesis dari hasil analisis dan interpretasi data.<sup>63</sup> Sedangkan *verifikasi* dilakukan dengan cara memikir ulang selama penulisan, tinjauan ulang catatan di lapangan dan bertukar pikiran dengan orang lain.<sup>64</sup>

<sup>63</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm 87.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 252.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV GAMBARAN UMUM

### A. Sejarah Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan Riau berubah menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau, sedangkan untuk Unit pelaksana Teknis pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau dibentuk berdasarkan Peraturan Gubernur Riau No. 10 dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau yang pembentukannya mengalami tahapan perubahan nomenklatur sebagai berikut:

1. Tahun 1997 telah dibentuk Kantor Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 7 Tahun 1997 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kantor Pengolahan Data Elektronik Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Tingkat I Riau.
2. Dalam rangka pelaksanaan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 dan Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2000, pada Tahun 2001 telah dibentuk:
  - a. Badan Pengolahan Data Elektronik (BPDE) Provinsi Riau yang ditetapkan melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 23 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Pengolahan Data Elektronik.
  - b. Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa Provinsi Riau melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 27 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa.
3. Pada Tahun 2008, kedua lembaga tersebut di atas (BPDE dan Badan Infokom Kesbang) mengalami peleburan, menjadi Dinas Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 9 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Tahun 2014, sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 2 Tahun 2014 tentang Organisasi Dinas Daerah Provinsi Riau, Diskominfo dan PDE Provinsi Tahun 2014 tentang Organisasi Unit Pelaksana Teknis Pada Dinas dan Lembaga Teknis Daerah di Lingkungan Pemerintah Provinsi Riau.
5. Tahun 2016, dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dibentuk Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau sebagai Organisasi Perangkat Daerah Baru sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau.

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantu yang ditugaskan kepada daerah. Dalam melaksanakan tugas tersebut, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik menyelenggarakan fungsi perumusan kebijakan pada sekretariat, bidang Informasi dan Komunikasi Publik, bidang Pengelolaan dan Infrastruktur E-Government, bidang layanan E-Government, bidang Statistik dan bidang Persandian.

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman No. 460, Jadirejo, Kecamatan Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28156. Dan jumlah pegawai di Diskominfo Provinsi Riau berjumlah 69 orang, berdasarkan data yang diperoleh dari sekretariat Dinas Kominfo Provinsi Riau.<sup>65</sup>

### B. Visi dan Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau

#### 1. Visi

Terwujudnya layanan Komunikasi, Informatika dan Statistik yang handal dan berdaya saing.

<sup>65</sup> Diskominfo, ““*Latar Belakang Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfo.riau.go.id/hal-latar-belakang>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 10.00 WIB.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Misi

Mewujudkan manajemen penyelenggaraan pemerintahan yang baik (*Good Governance*), efektif dan efisien, profesional, transparan dan akuntabel.<sup>66</sup>

### C. Susunan Organisasi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau

Susunan Organisasi Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik, terdiri atas:

- a. Kepala Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik.
- b. Sekretariat, terdiri atas:
  1. Subbagian Perencanaan Program;
  2. Subbagian Keuangan, Perlengkapan dan Pengelolaan Barang Milik Daerah; dan
  3. Subbagian Kepegawaian dan Umum.
- c. Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, terdiri atas:
  1. Seksi Komunikasi Informasi;
  2. Seksi Diseminasi Informasi; dan
  3. Seksi Multimedia dan Dokumentasi.
- d. Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, terdiri atas:
  1. Seksi Infrastruktur dan Teknologi;
  2. Seksi Pengelolaan Data dan Interoperabilitas; dan
  3. Seksi Internet dan Intranet.
- e. Bidang Layanan e-Government, terdiri atas:
  1. Seksi Pengembangan Aplikasi Pemerintah;
  2. Seksi Pengembangan Aplikasi Publik; dan
  3. Seksi Tata Kelola e-Government.
- f. Bidang Statistik, terdiri atas:
  1. Seksi Pendataan;

<sup>66</sup> Diskominfo, “*Visi dan Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfo.riau.go.id/hal-visi-misi>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 13.12 WIB.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Seksi Pengolahan dan Analisis Data; dan
3. Seksi Penyajian Data dan Informasi.
- g. Bidang Persandian, terdiri atas:
  1. Seksi Tata Kelola Persandian;
  2. Seksi Operasional Pengamanan Persandian; dan
  3. Seksi Pengawasan dan Evaluasi Persandian.<sup>67</sup>

#### **D. Tugas dan Fungsi Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau**

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau di pimpin oleh Kepala Dinas yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.<sup>73</sup> Berdasarkan peraturan Gubernur Riau Nomor 78 Tahun 2016, tentang uraian tugas dan fungsi serta tata kerja Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau adalah sebagai berikut:

##### **1. Kepala Dinas**

Kepala Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah pada Bidang Komunikasi, Informatika dan Statistik. Untuk melaksanakan tugas Kepala Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau menyelenggarakan fungsi rumusan kebijakan, pelaksanaan kebijakan, pelaksanaan evaluasi dan pelaporan, pelaksanaan administrasi dan pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Gubernur terkait dengan tugas dan fungsi pada Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

---

<sup>67</sup> Diskominfo, “*Struktur Organisasi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfotik.riau.go.id/hal-struktur-organisasi>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 14.31 WIB.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **2. Sekretariat**

Tugas:

Menyelenggarakan Perencanaan Program, Keuangan dan Perlengkapan, Kepegawaian dan Umum meliputi ketatausahaan, organisasi ketatalaksanaan. Kehumasan, hukum, evaluasi dan pelaporan, serta koordinasi pelaksanaan tugas Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik.

Fungsi:

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada sekretariat, sebagai pedoman pelaksanaan tugas.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan sekretariat.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yang telah dilaksanakan secara berkala kepada kepala Dinas.
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tertulis sesuai tugas dan fungsinya.

## **3. Bidang Informasi dan Komunikasi Publik**

Tugas:

Melakukan koordinasi, fasilitasi dan evaluasi pada Seksi Komunikasi Informasi, Seksi Diseminasi Informasi, dan Seksi Multimedia dan Dokumentasi.

Fungsi:

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada Bidang Informasi dan Komunikasi Publik.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan Bidang Informasi dan Komunikasi Publik.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yang telah dilaksanakan secara berkala kepada Kepala Dinas.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tulisan sesuai tugas dan fungsinya.

**4. Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government**

**Tugas:**

Melakukan koordinasi, fasilitasi dan evaluasi Seksi Insfrakstruktur dan Teknologi, Seksi Pengelolaan Data dan Interoperabilitas, dan Seksi Internet dan Intranet.

**Fungsi:**

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada Bidang Pengelolaan dan Insfrakstruktur e-Government.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan Bidang Pengelolaan dan Insfrakstruktur e-Government.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yangtelah dilaksanakan secara berkala kepada Kepala Dinas
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tertulis sesuai tugas dan fungsinya.

**5. Bidang Layanan e-Government**

**Tugas:**

Melakukan koordinasi, fasilitasi dan evaluasi Seksi Pengembangan Aplikasi Pemerintah, Seksi Pengembangan Aplikasi Publik, dan Seksi Tata Kelola E-Government.

**Fungsi:**

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada Bidang Layanan e-Government.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan Bidang layanan e-Government.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yang telah dilaksanakan secara berkala kepada Kepala Dinas
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tertulis sesuai tugas dan fungsinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Bidang Statistik

Tugas:

Melakukan koordinasi, fasilitasi dan evaluasi Seksi Pendataan, Seksi Pengolahan dan Analisis Data dan Seksi Penyajian Data dan Informasi.

Fungsi:

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada Bidang Statistik.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan Bidang Statistik.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yangtelah dilaksanakan secara berkala kepada Kepala Dinas
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tertulis sesuai tugas dan fungsinya.

## 7. Bidang Persandian

Tugas:

Melakukan koordinasi, fasilitasi dan evaluasi Seksi Tata Kelola Persandian, Seksi Operasional Pengamanan Persandian, Seksi Pengawasan dan Evaluasi Persandian.

Fungsi:

- a. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada Bidang Persandian.
- b. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas dilingkungan Bidang Persandian.
- c. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yangtelah dilaksanakan secara berkala kepada Kepala Dinas
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan Kepala Dinas baik lisan maupun tertulis sesuai tugas dan fungsinya.<sup>68</sup>

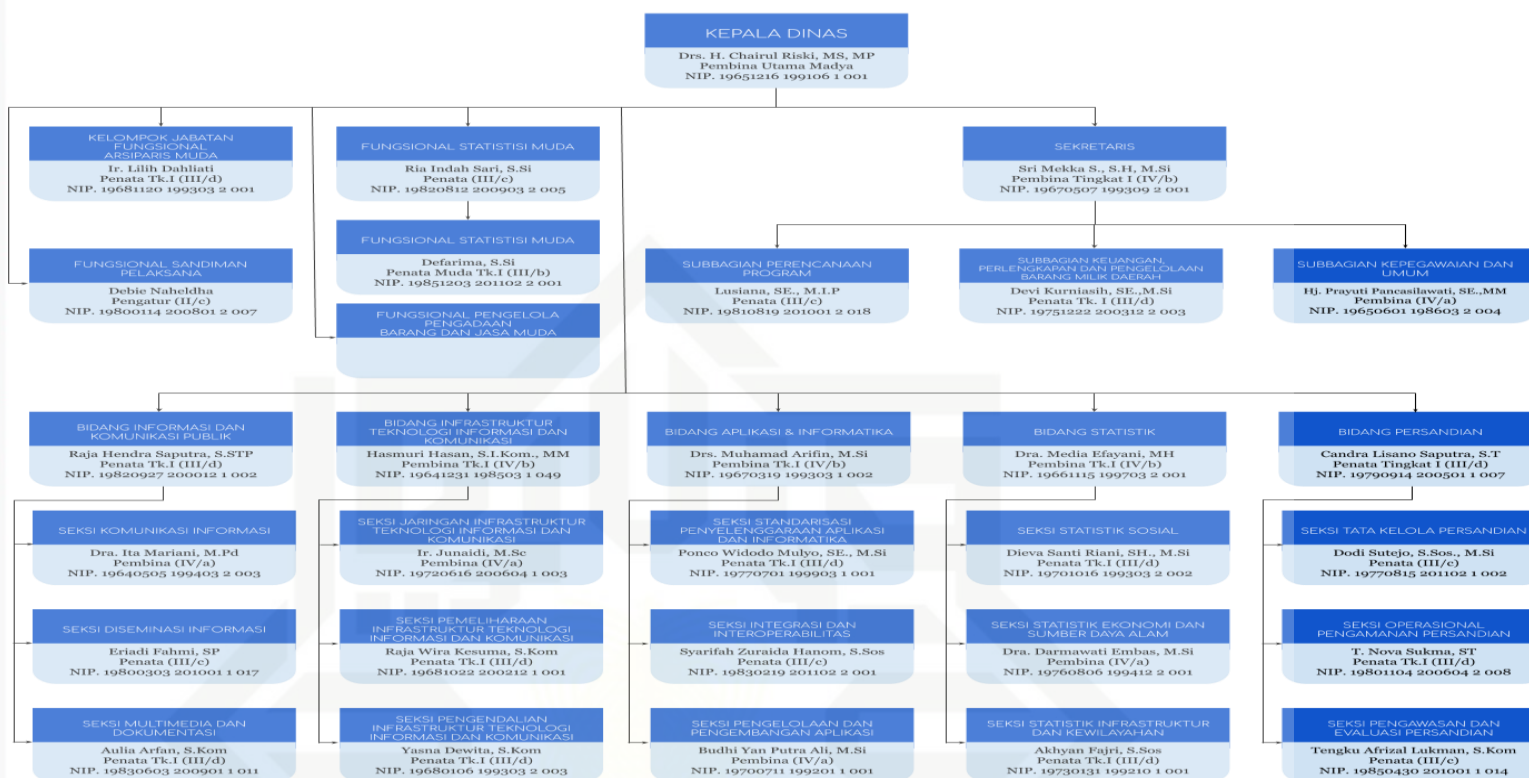
<sup>68</sup> Diskominfo, “Tugas, Fungsi Dan Tata Kerja Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Provinsi Riau”, diakses dari <http://diskominfoitik.riau.go.id/hal-tugas-fungsi>, di unduh 22 Desember 2020 pada pukul 19.52 WIB.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

## STRUKTUR ORGANISASI DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU TAHUN 2020



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Diskominfo Provinsi Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Kreativitas Editor Video @DiskominfoProv Riau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau”, diperoleh kesimpulan bahwa:

Kreativitas editor diperoleh melalui proses kreatif, mulai dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan evaluasi. Sehingga diperoleh ide baru atau memperbaiki ide-ide yang sudah ada dengan mengelaborasi apa yang ada di dalam diri dan sekitarnya sehingga muncul ide atau gagasan orisinal dari proses berfikir yang terintegrasi. Kreativitas editor dapat dilihat dari video yang dihasilkan di *Instagram* @diskominfoProv Riau.

Dalam membuat video singkat, editor harus teliti karena video yang diedit merupakan video yang berkaitan dengan kegiatan pemerintah Provinsi Riau, serta harus membangun citra positif dari Pemerintahan. Selain itu, dalam membuat video, editor harus memahami 6 elemen dasar editing, yakni:

##### 1. *Motivation*

Editor harus memiliki motivasi atau alasan kuat dalam setiap pemilihan video. Motivasi editor @diskominfoProv Riau dalam memilih video dilihat dari informasi yang ada didalam video tersebut, selain itu kualitas video, cahaya, sudut pengambilan gambar, dan ukuran gambar. Dalam tahap pemilihan video ini, editor harus teliti dan kreatif.

##### 2. *Information*

Informasi merupakan bagian penting dalam video. Dalam pembuatan video, video disusun oleh editor sehingga dihasilkan sebuah informasi. Informasi yang disampaikan didalam video harus jelas, karena informasi-informasi tersebut merupakan kegiatan pemerintah Provinsi Riau. Melalui video singkat di *Instagram* @diskominfoProv Riau, masyarakat mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh Pemerintah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Provinsi Riau. karena durasi video di *Instagram* yang singkat, kreativitas editor sangat dibutuhkan dalam mengolah informasi.

### 3. *Composition*

Komposisi yang digunakan oleh editor @diskominfoprovriau terkait letak subjek dan ukuran gambar video. Editor menggunakan komposisi *Head room* (adanya sedikit ruang antara kepala dengan frame), *Nose room* (ruang kosong didepan muka subjek), *Rule of Third* (subjek ditempatkan disepertiga bagian gambar), *Walking Room* (ruang kosong yang tersedia saat subjek berjalan), *Long shot* (Memperlihatkan keadaan subjek dan keadaan disekitarnya secara luas), *Ful shot* (memperlihatkan seluruh tubuh subjek, dari kepala hingga kaki), *Medium Shot* (Lingkup dari *medium shot* yaitu dari atas kepala hingga bagian perut), *Medium Close Up* (subjek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala).

### 4. *Sound*

*Sound* atau suara merupakan bagian penting dalam sebuah video. Jika suara didalam video tidak jelas, maka editor @diskominfoprovriau menambah efek deNoise kemudian meningkatkan volume suara. Selain itu agar video menjadi menarik, editor menambahkan *backsound* sesuai dengan tema video.

### 5. *Camera Angle*

Sudut pengambilan gambar yang digunakan oleh editor @diskominfoprovriau adalah *Bird eye* (kamera mengambil gambar dari atas dan memperlihatkan keseluruhan, jangkauan pandangan lebih luas), *Eye Level* (Kamera diletakkan sejajar dengan subjek, sehingga gambar menjadi sejajar dengan mata subjek).

### 6. *Continuity*

*Continuity* atau Kesenambungan yang digunakan oleh editor @diskominfoprovriau adalah *Continuity cutting* (penggabungan 2 adegan video yang memiliki kesinambungan.), Kontinuitas Cahaya (merupakan perpindahan scene satu dengan scene lain dengan warna yang sama, sehingga tidak timbul *jump light*) dan Kontinuitas Suara (kesinambungan

antar suara, suara alami yang ada divideo dengan *backsound* yang sesuai dengan video).

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Kreativitas Editor Video @DiskominfoProvriau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau”, peneliti akan memberikan saran mengenai hasil penelitian agar editor dapat bekerja semaksimal mungkin.

Saat melaksanakan *editing* video, terkadang editor mengalami hambatan berupa PC yang *error*. Saran peneliti kepada pimpinan, semoga PC dapat diganti dengan PC yang speknya tinggi. Selain itu, diharapkan kepada tim Bidang Informasi dan Komunikasi Publik agar lebih sering mengunggah video di *Instagram* @diskominfoProvriau. Karena yang menonton video di *Instagram* lebih banyak daripada di *Youtube* DiskominfoProvriau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawarman, Mac, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, Padang: Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, 2019
- AlKhaili, Syaikh Amal Abdus Salam, (*Teks Otoritas Kebenaran*), Terj, Umma Farida. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Pustaka al-Kautsar, 2005.
- Andrianto, Tuhanna Taufiq, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Yogyakarta: Kata Hati, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian dan Pendekatan Suatu Praktek*, Jakarta: Bhinneka Cipta, 1996.
- Atmaja, dkk, *Video Komunitas: Memahami, Membuat, Menggunakan & Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat & Pengorganisasian Rakyat*, Yogyakarta: InsistPress, 2007.
- Atmoko, Bambang Dwi, *Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel*, Jakarta: Media Kita, 2012.
- Brata, Vincent Bayu Tapa, *Videografi dan Sinematografi Praktis*, Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2007.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Dwi, Errika, Setya, *Communication and Social Media*, Jurnal Komunikasi The Messenger, Vol III, No. 1, 2011.
- Fachruddin, Adi, *Dasar-dasar Produksi Televisi : Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumentasi, dan Teknik Editing*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.
- \_\_\_\_\_, *Dasar Dasar Produksi Televisi*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Gomes, Faustino Cardoso, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Hamdi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi Pendekatan Praktis dan Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*, Malang: UMM Press, 2010.
- Handoyo, Daniel, *Seluk Beluk Program Radio*, Yogyakarta: Kanisius, 1978.
- Harahap, Reni Agustina, Fauzi Eka Putra, *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*, Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2019.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Helaluddin, Hengki Wijaya, *ANALISIS DATA KUALITATIF: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, Makassar: STT Jafray, 2019.

Helianthusonfri, Jefferly, *Youtube Marketing*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.

Johnson, Elaine B. (*Teks Otoritas Kebenaran*), Terj, Ibnu Setiawan, *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, Bandung : MLC, 2007.

Karsito, Eddie, *MENJADI BINTANG: Kiat Sukses Jadi Artis Panggung, Film dan Televisi*, Jakarta: Ufuk Press, 2008.

Komputer, Wahana, *Video Editing & Video Production*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008.

Kriyantono, Rachmat, *PENGANTAR LENGKAP ILMU KOMUNIKASI: Filsafat dan Etika Ilmunya Serta Perspektif Islam*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.

\_\_\_\_\_, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2014.

\_\_\_\_\_, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2010.

\_\_\_\_\_, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2007.

Limbong, Tonni, dkk, *Multimedia Editing Video*, Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Mabruri, Anton, *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film*, Depok: Mind 8 Publishing House. 2013.

Maer, Maria Natalia Danayanti, *PENGANTAR TEORI KOMUNIKASI, Edisi 3: Analisis dan Aplikasi*, Jakarta: Salemba Humanika, 2008.

Mamik, *Metodologi Kualitatif*, Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.

McQuail, Denis, *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.

Moloeng, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.

\_\_\_\_\_, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Munandar, Utami, *Kreativitas & Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.

\_\_\_\_\_, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Naim, Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Nurdin, Ismail, Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

Nurudin, *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Baru Proses Komunikasi*, Yogyakarta: Buku Litera, 2012.

Sardiman, A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.

Satori, D., A. Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta: 2009.

Silalahi, Ulber, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2010.

Subagyo, Joko, *Metode Penelitian (Dalam Teori dan Praktek)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.

\_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008.

Suryaningsih, Arifah, Ardi Kurniawan, *Teknik Pengelolaan Audi Video*, (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019.

Suwendra, I Wayan, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, Bali: Nilacakra Publisher, 2018.

Tambipessy, Bakri Tambipessy, *Serba-Serbi Mahasiswa Produktif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Tania, Adelia Septiani Restanti, dkk, *Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*, Malang: Intrans Publishing Group, 2020.

Thompson, Roy, Christoper Bowen, *Grammar of The Edit*, USA: Focal Pers, 2009.

Wahana Komputer, *Video Editing & Video Production*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), hlm 66..

Widiawati, Nani, *Metodologi Penelitian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.

Wiryanto, *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Grasindo, 2010.



Yusuf, Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014.

Zuhri, Syaifuddin, dkk, *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*, Malang: Intrans Publishing Group, 2020.

### Sumber Skripsi

Candra, Mulya. *Peran Editor Video Dalam Menyajikan Program Indonesia Membangun di TVRI Riau*. Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2018.

Juniddta, Fuji Trisna. *Peran Editor Dalam Menyajikan Program Kabar Riau Di Stasiun Televisi Riau Vision Di Dumai*. Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2018.

Mahdyatiara, Novinda. *Analisis Peran Editor Dalam Meningkatkan Kualitas Produksi Program Acara Teenlicious di Global TV*. Jakarta: Bina Nusantara, Skripsi 2013.

Permata, Isabela Dian Fajar. *Kreativitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya, Pendidikan dan Pariwisata DI Jogja TV*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Laporan Tugas Akhir 2014.

Pratiwi, Primi. *Strategi Kreatif Editor Dalam Produksi Konten Audio Visual BCA Finance*. Jakarta: Universitas Mercu Buana, Skripsi 2019.

Tambes, Reski Pulpi. *Peran Editor Video Dalam Produksi Program Sembang Malam Di CeriaTV Pekanbaru*. Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, Skripsi 2020.

Utami, Tri. *Peran Editor Dalam Produksi Dummy Program Dan Event Documentation Di Contenuity Production House*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Skripsi 2015.

### Sumber Jurnal

Dwi, Errika, Setya. *Communication and Social Media*. Jurnal Komunikasi The Messenger, Vol III, No. 1, 2011.

### Sumber Internet

Agatha, Livia. *Jangan Bingung! Ini bedanya Offline dan Online Editing*. Diakses dari <https://www.google.co.id/am/s/studioantelope/com/perbedaan-online-dan-offline-editing/> diakses 22 Mei 2020 pada pukul 10.57 WIB.

Akyasa, Naya. *Perbedaan Motivasi Instrinsik & Ekstrinsik*. Diakses dari <https://www.google.co.id/am/s/nayaakyasazilvi.wordpress.com/2014/07/11/perbedaa-motivasi-instrinsik-ekstrinsik/amp/> diakses 21 Mei 2020 pada pukul 10.10 WIB .





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hamdan, Nuranisa. *Pengguna Instagram di Indonesia Terbesar ke-4 Dunia*. Diakses dari <https://www.tagar.id/pengguna-instagram-di-indonesia-terbesar-ke-4-dunia> diakses 1 Juni 2020 pada pukul 15.04 WIB.

<https://Instagram.com/diskominfoprovriau>

Imam, Mustafa. *Pengguna Instagram di Indonesia Didominasi Wanita dan Generasi Milenial*. Diakses dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/14/pengguna-instagram-di-indonesia-didominasi-wanita-dan-generasi-milenial>, diakses 10 Agustus 2020 pada pukul 12.20 WIB.

Kominfo. *Sejarah Kominfo*. Diakses dari <https://www.kominfo.go.id/profil>, diakses 5 September 2020 pada pukul 14.00 WIB.

Mr. Desy. *6 Elemen Dasar Yang Harus di Kuasai Dalam Video Editing*. Diakses dari <https://mkvclass.blogspot.com/2019/04/6-elemen-dasar-yang-harus-dikuasai.html?m=1> diakses 21 Mei 2020 pada pukul 14.58.

Murti, Arinta Wijaya. *Tipe Kepribadian Manusia: Sanguinis, Plegmatis, Koleris, Melankolis*. Diakses dari <https://ww.google.co.id/amp/s/amp.tirto.id/tipe-kepribadian-manusia-sanguinis-plegmatis-koleris-melankolis-ehcS>, diakses 19 Mei 2020 pada pukul 17.10

Rahayu, Eva Sri. *Mengenal Tugas Dasar Seorang Video Editor*. Diakses dari <http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html?m=0>, diakses 21 Mei 2020 pada pukul 11.38 WIB.

W. Christanto. *Kamera Video Editing*. Google Books, Diakses 21 Mei 2020 pukul 20.54, dari Google Books

\_\_\_\_\_, Diakses 28 Desember 2020 pukul 20.54, dari Google Books.

\_\_\_\_\_, Diakses 30 Januari 2021 pukul 13.20, dari Google Books.

Zein, Muhammad Fadhilah. *Panduan Menggunakan Media Sosial Untuk Generasi Emas Milenial*. Google Books, hlm 52. Diakses 18 Mei 2020 pukul 15.30, dari Google Books

Diskominfo, “*Latar Belakang Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfoitik.riau.go.id/hal-latar-belakang>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 10.00 WIB.

\_\_\_\_\_, “*Visi dan Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfoitik.riau.go.id/hal-visi-misi>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 13.12 WIB.

\_\_\_\_\_, “*Struktur Organisasi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfotik.riau.go.id/hal-struktur-organisasi>, diunduh 22 Desember 2020 pada pukul 14.31 WIB.

\_\_\_\_\_, “*Tugas, Fungsi Dan Tata Kerja Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Provinsi Riau*”, diakses dari <http://diskominfotik.riau.go.id/hal-tugas-fungsi>, di unduh 22 Desember 2020 pada pukul 19.52 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Item	Alat Pengumpulan Data
“Kreativitas Editor Video @Diskominfo Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau”	“Kreativitas Editor Video @Diskominfo Dalam Menyampaikan Informasi”	Motivasi	-Pemilihan Video berdasarkan alasan/motivasi tertentu  -Editor harus paham mengenai pergerakan kamera dan isi informasi yang ada di Video  -Editor memilih video dengan mempertimbangan berbagai hal, seperti kualitas video dari segi audio dan visual	Wawancara, Dokumentasi, dan Observasi
		Informasi	-Rapat antara Pimpinan, Kameramen, dan Editor sebelum pembuatan Video. Agar informasi yang dihasilkan lebih terarah  - Editor memahami informasi yang ada di setiap video  -Kemampuan Editor dalam menggabungkan setiap video sehingga dihasilkan video yang memiliki informasi yang berkualitas	Wawancara, Dokumentasi, dan Observasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Judul	Variabel	Indikator	Item	Alat Pengumpulan Data
© Hak cipta milik UIN Suska Riau		Komposisi	- Editor memahami makna setiap komposisi  - Editor dapat menggabungkan setiap komposisi sehingga komposisi tersebut sesuai  - Editor menilai apakah komposisi tersebut layak digunakan atau tidak	Wawancara, Dokumentasi, dan Observasi
		Suara	- Editor memperhatikan kualitas audio yang ada di setiap video  - Editor melakukan pengeditan audio untuk meningkatkan kualitas audio  - Penambahan <i>Backsound</i> untuk video-video dengan tema tertentu  - Editor memilih <i>Backsound</i> berdasarkan beberapa hal	Wawancara, Dokumentasi, dan Observasi
		<i>Camera Angle</i>	- Editor memahami maksud dan tujuan penggunaan <i>Camera Angle</i>	Wawancara,



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Judul	Variabel	Indikator	Item	Alat Pengumpulan Data
© Hak cipta milik UIN Suska Riau			- Editor menggabungkan <i>Camera Angle</i>  - Editor memastikan apakah <i>Camera Angle</i> tersebut layak digunakan/tidak	Dokumentasi, dan Observasi
		Kesinambungan	-Editor mampu menyambungkan setiap isi video  -Kesinambungan warna serta audio dan visual dalam video harus diperhatikan oleh editor	Wawancara, Dokumentasi, dan Observasi



## Lampiran 1.2 Pedoman Wawancara

1. Apa pengertian kreativitas menurut sudut pandang editor?
2. Apakah yang menjadi penilaian kreativitas seseorang?
3. Bagaimana proses mengasah pemikiran kreatif?
4. Hal apa saja yang perlu dilakukan dalam mengedit video yang berkaitan dengan kegiatan pemerintah?
5. Apa yang menjadi alasan kuat editor dalam memilih setiap scene?
6. Bagaimana langkah editor dalam menyusun informasi?
7. Apa saja *Composition* atau komposisi yang digunakan editor dalam mengedit video?
8. Kenapa komposisi tersebut yang dipilih dalam mengedit video?
9. Bagaimana cara editor mengatasi suara yang tidak jelas dalam video?
10. Apakah editor menambahkan *background* dalam video?
11. Apa yang menjadi pertimbangan editor dalam memilih *background*?
12. Apa saja *Camera angle* atau sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam mengedit video?
13. Kenapa *Camera angle* tersebut digunakan dalam mengedit video?
14. Apa saja *Continuity* atau kontinuitas yang digunakan dalam mengedit video?
15. Kenapa *Continuity* tersebut digunakan dalam mengedit video?
16. Apa saja masalah yang dihadapi selama melakukan *editing* video?
17. Bagaimana solusi editor dalam menghadapi permasalahan tersebut?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

### Lampiran 1.3 Hasil Wawancara

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informan : Novriansyah  
Jabatan : Editor Video  
Waktu : 5 Januari 2021  
Tempat : Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik  
Provinsi Riau

1. Apa pengertian kreativitas menurut sudut pandang editor?

Jawab :

Kreativitas editor adalah adanya karya yang dihasilkan editor melalui pemikiran kreatif. Karya yang dihasilkan berupa video singkat di *Instagram* @diskominfoprovriau. Seorang editor dapat dikatakan kreatif apabila karya editor tersebut di apresiasi oleh orang lain. Di media sosial *Instagram*, pengikut *Instagram* @diskominfoprovriau dapat memberikan apresiasi melalui fitur suka dan komentar.

2. Apakah yang menjadi penilaian kreativitas seseorang?

Jawab :

Editor dinilai kreatif apabila memiliki ciri khas dalam mengedit video. Ciri khas tersebut dapat dilihat dari video yang dihasilkan. Misalnya pada opening dan closing video.

3. Bagaimana proses mengasah pemikiran kreatif?

Jawab :

Dalam mengasah pemikiran kreatif, editor melakukannya dengan menonton video di *youtube*. Salah satu channel yang menjadi referensi editor adalah Sekretariat Presiden. Dengan menonton, editor mendapat *insight* mengenai teknik dan metode dalam editing video Pemerintah.

4. Hal apa saja yang perlu dilakukan dalam mengedit video yang berkaitan dengan kegiatan pemerintah?

Jawab :

Hal yang diperhatikan dalam mengedit video Pemerintahan adalah informasi yang ada di video tersebut. Walaupun video sudah dipilih sebelum di edit, editor akan memperhatikan lagi isi informasi yang ada



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

divideo tersebut. Editor akan menyunting pernyataan-pernyataan yang akan mengundang kontroversi.

5. Apa yang menjadi alasan kuat editor dalam memilih setiap scene?

Jawab :

Setiap video harus memuat informasi yang jelas, karena tujuan melakukan pengeditan video adalah untuk menciptakan sebuah informasi. Selain itu, pergerakan kamera juga dijadikan motivasi editor dalam memilih video, karena pergerakan kamera memiliki maksud dan tujuan tertentu.

6. Bagaimana langkah editor dalam menyusun informasi?

Jawab :

Editor dan kameramen akan berdiskusi mengenai video yang akan diproduksi. Setelah video diambil oleh kameramen, editor akan menonton ulang video tersebut untuk mendapatkan informasi penting. Editor akan mengecek informasi yang ada divideo tersebut dengan teliti. Hal ini dilakukan agar video-video yang dihasilkan tidak memuat kata-kata yang mengundang kontroversi.

7. Apa saja *Composition* atau komposisi yang digunakan editor dalam mengedit video?

Jawab :

Komposisi yang digunakan oleh setiap editor tentunya beragam tergantung bagaimana kreativitas editor dalam mengkombinasikan komposisi video. Komposisi yang biasa saya gunakan seperti *Headroom* dikombinasikan dengan *Medium Close Up*.

8. Kenapa komposisi tersebut yang dipilih dalam mengedit video?

Jawab :

Video yang saya edit adalah video mengenai himbauan pemerintah seperti Gubernur, wakil gubernur beserta jajarannya. Dengan menggunakan komposisi tersebut, diharapkan penonton menjadi fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pembicara.

9. Bagaimana cara editor mengatasi suara yang tidak jelas dalam video?

Jawab :





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Jika suara tidak terdengar atau ada gangguan maka editor dapat menaikkan volume suara kemudian menambahkan efek DeNoise. Penggunaan efek DeNoise tidak boleh berlebihan karena akan membuat suara semakin tidak jelas.

10. Apakah editor menambahkan *background* dalam video?

Jawab :

Penambahan *background* dalam video hanya situasional saja. Editor akan menambahkan *background* sesuai tema video. Pemilihan *background* harus benar-benar sesuai dengan tema video. Misalnya untuk video islami menggunakan *background* islami. Editor harus paham pemilihan *background* agar video semakin menarik perhatian khalayak.

11. Apa yang menjadi pertimbangan editor dalam memilih *background*?

Jawab :

Selain *background* yang harus sesuai tema video, sumber *background* dalam video juga harus jelas. Editor hanya memilih *background* yang *noncopyright* agar video yang di upload di Instagram @diskominfoprovriau tidak terkena pelanggaran hak cipta atau di blokir oleh pihak Instagram.

12. Apa saja *Camera angle* atau sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

*Camera angle* yang sering digunakan oleh editor adalah *camera angle eye level*. *Camera angle* ini mensejajarkan posisi kamera dengan mata subjek sehingga memberikan kesan subjek sedang berbicara langsung dengan penonton. Untuk video tertentu, editor menggunakan *Camera Angle Bird View*. *Camera angle bird view* digunakan untuk memperlihatkan keadaan disekitar lingkungan secara luas. *Camera angle* ini digunakan untuk video diluar ruangan.

13. Kenapa *Camera angle* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Karena video yang diedit adalah video-video yang memfokuskan subjek. Seperti Himbauan Gubernur dan jajarannya, selain itu video rapat juga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menggunakan *camera angle eye level*. Dengan *camera angle* seperti ini diharapkan penonton fokus terhadap informasi yang diberikan. Untuk *Camera Angle Bird View* digunakan agar penonton dapat melihat situasi ditempat kegiatan.

14. Apa saja *Continuity* atau kontinuitas yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Dalam menyambungkan setiap scene, editor menggunakan metode *Continuity Cutting*. *Continuity cutting* yang digunakan adalah *Continuity the look*, *Continuity the position*, *Continuity the movement*.

15. Kenapa *Continuity* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Penerapan *continuity cutting* dalam pengeditan agar video yang di *cut* atau dipotong tidak mengalami *jump cut*. *Continuity the look* untuk menyamakan arah pandangan, *Continuity the position* untuk menyamakan letak obyek dan *Continuity the movement* untuk menyamakan gerak subyek pada gambar yang disambung.

16. Apa saja masalah yang dihadapi selama melakukan *editing* video?

Jawab :

Hambatan yang dialami selalu berhubungan dengan alat editing, yakni PC yang digunakan memiliki spek yang tidak terlalu tinggi. Sehingga saat sedang mengedit, aplikasi tidak merespon

17. Bagaimana solusi editor dalam menghadapi permasalahan tersebut?

Jawab :

Jika hambatan berkaitan dengan peralatan *editing* atau *software editing* maka editor akan merestart pc dan menunggu hingga *software* tersebut merespon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## HASIL WAWANCARA

Informan : Zulkarnaen

Jabatan : Editor Video

Waktu : 5 Januari 2021

Tempat : Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik  
Provinsi Riau

1. Apa pengertian kreativitas menurut sudut pandang editor?

Jawab :

Kreativitas adalah kemampuan editor menghasilkan karya-karya baru yang berbeda. Karya yang dihasilkan editor berupa video singkat yang di posting dilaman akun *Instagram* @diskominfoprovriau.

2. Apakah yang menjadi penilaian kreativitas seseorang?

Jawab :

Kreativitas editor dapat dilihat dari kemampuan editor dalam menciptakan ide dalam membuat konten. Ketika editor melihat video mentah dari kameramen, editor dapat memikirkan konsep video yang akan dibuat.

3. Bagaimana proses mengasah pemikiran kreatif?

Jawab :

Untuk mendapatkan ide mengenai editing video, editor dapat mencari referensi dengan menonton *Youtube*. Dengan menonton *Youtube*, editor dapat mengetahui bagaimana cara mengedit yang benar, penggunaan transisi yang tepat. Sehingga editor dapat menghasilkan video-video yang berkualitas. Penggunaan metode editing, disesuaikan dengan kebutuhan video. Dalam satu video bisa terdapat 3 jenis *Continuity* atau hanya 1 saja yang digunakan, tergantung kebutuhan dan kreativitas editor dalam menyambungkan video.

4. Hal apa saja yang perlu dilakukan dalam mengedit video yang berkaitan dengan kegiatan pemerintah?

Jawab :

Selain memperhatikan informasi yang ada di video, editor harus memperhatikan kualitas video baik dari segi audio maupun visual. Kreativitas editor sangat dibutuhkan dalam membuat video mengenai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan pemerintah Provinsi Riau sehingga khalayak mau menonton video tersebut. Dan video yang dihasilkan tidak monoton.

5. Apa yang menjadi alasan kuat editor dalam memilih setiap scene?

Jawab :

Dalam pemilihan scene yang sudah diambil oleh kameramen, editor akan memperhatikan isi informasi setiap scene Video-video yang tidak dibutuhkan, akan dihapus. Agar editor tidak bingung karena terlalu banyak video yang tersedia. Misalnya pada kegiatan rapat, kameramen mengambil banyak video mengenai kegiatan tersebut. Editor harus memilih video-video yang akan digunakan dan menyunting video tersebut. Hal ini untuk mempersingkat durasi video, karena durasi untuk video instagram hanya berkisar 1 hingga 15 menit .

6. Bagaimana langkah editor dalam menyusun informasi?

Jawab :

Hal yang harus diperhatikan dalam mengedit video Pemerintahan adalah isi informasi yang ada di video tersebut. Dalam pembuatan video, editor, kameramen beserta pimpinan bekerjasama. Editor dan kameramen menerima arahan pimpinan dalam membuat video, dengan begitu video yang dihasilkan menjadi terarah.

7. Apa saja *Composition* atau komposisi yang digunakan editor dalam mengedit video?

Jawab :

Komposisi selain *head room* dan *nose room* juga digunakan dalam video. Seperti *the rule of third*, *walking room* dan *foreground*. Penggunaan komposisi ini tergantung pada kosep video, biasanya komposisi ini digunakan untuk video-video yang bersifat non-formal. Editor dapat mengkombinasikan setiap komposisi. Pembukaan video biasanya diawali oleh *Long shot* kemudian berubah menjadi *Medium Shot*. Hal ini bertujuan untuk memperindah tampilan video, dan menunjukkan keadaan disekitar lalu fokus ke subjek.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

8. Kenapa komposisi tersebut yang dipilih dalam mengedit video?

Jawab :

Komposisi-komposisi tersebut dipilih sesuai kreativitas editor dalam menyusun dan menggabung komposisi video. Tergantung bagaimana konsep videonya, misalnya untuk video cinematik menggunakan komposisi *Nose Room*, *Walking Room*, *Head Room*, *Medium Shot*, *Full Shot*, dll. Tujuan penggunaan komposisi agar video tersebut indah untuk dilihat, menarik perhatian penonton. Jadi penonton tidak hanya terfokus pada 1 subyek saja.

9. Komposisi yang dihasilkan oleh kameramen tentunya beragam. Melalui tahap pengeditan editor dapat mengkombinasikan komposisi tersebut. Agar komposisi yang diinginkan oleh editor selaras dengan kameramen, maka editor dan kameramen akan berdiskusi sebelum pengambilan gambar. Komposisi yang biasanya digunakan *Head Room*, *Nose Room*. Selain letak obyek, komposisi juga berkaitan dengan ukuran gambar. Ukuran gambar sebuah video dimulai dari kameramen, karena kameramen yang mengambil video. Namun, editor memiliki peran dalam mengatur ukuran gambar. Apabila komposisi gambar kurang sesuai, maka editor dapat melakukan penyuntingan dengan mengatur ukuran gambar. Misalnya dari *Long shot*, *full shot* menjadi *medium shot*. Pemilihan ukuran gambar tergantung pada konsep video yang dibuat, jadi tidak semua ukuran gambar digunakan dalam satu video.

10. Bagaimana cara editor mengatasi suara yang tidak jelas dalam video?

Jawab :

Untuk memperjelas suara dan menghilangkan gangguan suara (misal: suara angin), editor menggunakan efek deNoise. Penggunaan efek ini dapat menjernihkan suara dalam video sehingga suara terdengar jelas. Selain penggunaan efek, editor dapat mengatur volume suara dalam video.

11. Apakah editor menambahkan *background* dalam video?

Jawab :

*Background* hanya pelengkap video, oleh karena itu penggunaan *background* digunakan untuk video-video tertentu saja. Editor harus mempunyai *taste*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

atau rasa dalam mengedit sehingga editor mengetahui *background* yang tepat untuk dijadikan pelengkap.

12. Apa yang menjadi pertimbangan editor dalam memilih *background*?

Jawab :

Hal yang perlu diperhatikan oleh editor saat menggunakan *background* adalah hak cipta *background* tersebut. Karena video-video yang sudah di edit akan di posting di akun @diskominfoProvriau, maka *background* yang digunakan adalah *background no copyright*.

13. Apa saja *Camera angle* atau sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Pemilihan *camera angle* harus disesuaikan dengan kebutuhan video. Misalnya pada video Himbauan Gubernur dan jajarannya yang isi videonya memfokuskan subjek maka *camera angle* yang digunakan adalah *eye level*. Tidak bisa menggunakan *camera angle* seperti *low angle* karena akan membuat subjek terkesan mengintimidasi penonton.

14. Kenapa *Camera angle* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Penggunaan *Camera Angle* bertujuan agar penonton lebih fokus terhadap informasi yang disampaikan.

15. Apa saja *Continuity* atau kontinuitas yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Ada 3 jenis *continuity* yang biasanya digunakan dalam melakukan pengeditan video. Ada *Continuity Cutting* yang bertujuan agar tidak adanya *Jump cut* setiap perpindah *scene*. *Continuity light*, digunakan agar warna atau pencahayaan yang ada di video tetap sama. Dan yang terakhir ada *Continuity Sound*, yakni adanya kesinambungan antara audio dan video.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

16. Kenapa *Continuity* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Penerapan *Continuity* dalam video sangatlah penting agar video yang dihasilkan memiliki kesinambungan. Seperti yang sudah saya sebutkan sebelumnya, tidak ada *Jump Cut* maupun *Jump Light* pada video tersebut.

17. Apa saja masalah yang dihadapi selama melakukan *editing* video?

Jawab :

Sama seperti Novriansyah, hambatan yang biasa saya rasakan terkait dengan PC untuk mengedit, terkadang kami dituntut untuk menyelesaikan video dengan cepat, namun PC tidak mendukung jalannya aplikasi yang terlalu berat.

18. Bagaimana solusi editor dalam menghadapi permasalahan tersebut?

Jawab :

Kalau aplikasi tiba-tiba berhenti, maka akan ditunggu dulu sampai aplikasi editing merespon. Namun, jika tidak ada respon maka PC akan direstart. Untuk *project* editing tidak akan hilang, karena aplikasi tersebut udah disistem agar *autosave*.

## HASIL WAWANCARA

Informan : Dede Wildan  
Jabatan : Editor Video  
Waktu : 8 Januari 2021  
Tempat : Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik  
Provinsi Riau

1. Apa pengertian kreativitas menurut sudut pandang editor?

Jawab :

Kreativitas menurut saya adalah kemampuan berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Yang diciptakan editor dari pemikiran kreatif itu adalah adanya video-video singkat mengenai kegiatan Pemerintah Provinsi Riau.

2. Apakah yang menjadi penilaian kreativitas seseorang?

Jawab :

Menurut saya, kreativitas dapat dinilai dari karya-karya yang dihasilkan. Seperti yang dilakukan oleh editor melalui proses pengeditan editor menghasilkan karya-karya berupa video. Setiap orang mampu membuat video, namun membuat video kreatif dan berkualitas tentunya tidak mudah. Editor harus memahami teknik dan metode dalam pengeditan.

3. Bagaimana proses mengasah pemikiran kreatif?

Jawab :

Untuk mendapatkan ide mengenai editing video, editor dapat mencari referensi dengan menonton *Youtube* selain itu editor juga bisa mendapatkan ide dengan menonton TV, Film, Iklan Televisi, Sinetron, dll. Tentang bagaimana pengeditan sebuah video serta teknik pengeditan.

4. Hal apa saja yang perlu dilakukan dalam mengedit video yang berkaitan dengan kegiatan pemerintah?

Jawab :

Hal yang perlu diperhatikan adalah kejelasan informasi yang ada di video tersebut. Informasi yang ada di video harus jelas untuk menghindari kesalahpahaman penonton. Karena video yang dibuat menyangkut citra





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemerintah Provinsi Riau. Editor harus mampu mempertahankan citra positif pemerintah di mata masyarakat.

5. Apa yang menjadi alasan kuat editor dalam memilih setiap scene?

Jawab :

Yang menjadi alasan kuat editor dalam pemilihan video adalah kualitas dari video tersebut. Kualitas yang dimaksud adalah kualitas gambar, ukuran gambar, sudut pengambilan gambar dan kualitas suara.

6. Bagaimana langkah editor dalam menyusun informasi?

Jawab :

Yang dilakukan editor setelah mendapatkan video mentah dari kameramen yakni editor akan menggabungkan video-video tersebut kedalam satu folder. Hal ini memudahkan editor dalam mengelompokkan video sesuai dengan tema kegiatan. Dengan mengelompokkan video dalam satu folder, editor dapat mengimpor folder tersebut untuk dimasukan kedalam *project editing*. Lalu proses selanjutnya adalah pengeditan video, editor harus mampu menyusun video-video tersebut menjadi informasi yang baru. Video-video yang sudah di impor kedalam *project* akan dipilih oleh editor dan editor diedit dengan menggunakan teknik editing. Video dan audio tambahan akan digabungkan, penggabungan ini menggunakan teknik *Join*.

7. Apa saja *Composition* atau komposisi yang digunakan editor dalam mengedit video?

Jawab :

Editor dapat mengkombinasikan setiap komposisi. Pembukaan video biasanya diawali oleh *Long shot* kemudian berubah menjadi *Medium Shot*. Hal ini bertujuan untuk memperindah tampilan video, dan menunjukkan keadaan disekitar lalu fokus ke subjek.

8. Kenapa komposisi tersebut yang dipilih dalam mengedit video?

Jawab :

*Long shot* berguna untuk memperlihatkan kepada penonton kondisi disekitar subjek secara luas. *Medium shot* untuk memperlihatkan kegiatan subjek.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

9. Bagaimana cara editor mengatasi suara yang tidak jelas dalam video?

Jawab :

Untuk memperjelas suara dan menghilangkan gangguan suara (misal: suara angin), editor menggunakan efek deNoise. Penggunaan efek ini dapat menjernihkan suara dalam video sehingga suara terdengar jelas. Selain penggunaan efek, editor dapat mengatur volume suara dalam video.

10. Apakah editor menambahkan *background* dalam video?

Jawab :

Jika *noise* dalam video terdengar jelas, editor dapat memberikan *background* pada video tersebut. Tentunya *background* dan suara harus seimbang. Namun, tidak semua video diberikan *background*. Tergantung konsep video tersebut.

11. Apa yang menjadi pertimbangan editor dalam memilih *background*?

Jawab :

*Background* yang dipilih tentunya harus *background no copyright*. *Background* juga disesuaikan dengan tema video. Agar editor mudah dalam memilih *background* yang akan digunakan, maka *background* disatukan ke dalam 1 folder.

12. Apa saja *Camera angle* atau sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

*Camera angle* yang biasa digunakan adalah *eye level* atau *normal angle*.

13. Kenapa *Camera angle* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Penggunaan *camera angle* tergantung situasi dan kondisi, untuk beberapa video *camera angle* yang digunakan tidak hanya terpaku dengan *eye level* tetapi juga menggunakan *camera angle* yang lain. Penggunaan *camera angle eye level* bertujuan agar subyek seperti berinteraksi dengan penonton.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Apa saja *Continuity* atau kontinuitas yang digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

Yang selalu editor gunakan tentunya *continuity cutting*, Tetapi warna di setiap video harus diperhatikan ketika akan menyambung video. Hal ini dilakukan agar video terhindar dari *jump light* yang menyebabkan tampilan video kurang menarik untuk ditonton. Menurunkan dan menaikkan intensitas cahaya dalam video maupun menambahkan tone warna video membutuhkan *feel* atau perasaan. Dengan menggunakan *feel*, cahaya maupun tone warna tidak berlebihan dan video menarik untuk ditonton.

15. Kenapa *Continuity* tersebut digunakan dalam mengedit video?

Jawab :

*Continuity cutting* digunakan agar setiap isi video saling bersambung dan tidak membuat penonton bingung dengan isi video.

16. Apa saja masalah yang dihadapi selama melakukan *editing* video?

Jawab :

Masalah yang biasa dihadapi terkait dengan *software editing* yang tiba-tiba berhenti merespon.

17. Bagaimana solusi editor dalam menghadapi permasalahan tersebut?

Jawab :

Jika aplikasi tiba-tiba berhenti, editor akan merestart ulang PC. Untuk file yang sudah diedit tidak akan hilang, karena hasil pekerjaan editor akan disimpan otomatis setiap menit.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Indikator	Informan	Kelengkapan Data
1. Hak cipta milik UIN Suska Riau	Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Novriansyah</li> <li>Zulkarnaen</li> <li>Dede Wildan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menonton ulang video yang diambil oleh kameramen</li> <li>Memilih video dengan berbagai pertimbangan</li> <li>Pemilihan video akan mempengaruhi citra Pemerintah Provinsi Riau</li> </ol>
2.	Informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Novriansyah</li> <li>Zulkarnaen</li> <li>Dede Wildan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Editor memastikan isi informasi yang ada disetiap video</li> <li>Video yang sudah diambil kameramen akan dimasukan ke dalam folder di komputer</li> <li>Menggabungkan setiap video di tahap pengeditan</li> </ol>
3.	Komposisi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Novriansyah</li> <li>Zulkarnaen</li> <li>Dede Wildan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan komposisi berdasarkan kreativitas editor dalam menggabungkannya</li> <li>Setiap komposisi yang digabungkan harus selaras</li> </ol>
4.	Suara	<ol style="list-style-type: none"> <li>Novriansyah</li> <li>Zulkarnaen</li> <li>Dede Wildan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengeditan audio akan dilakukan jika kualitas audio tidak bagus</li> <li>Penggunaan <i>backsound</i> hanya untuk video-video dengan tema tertentu</li> </ol>
5.	Camera Angle	<ol style="list-style-type: none"> <li>Novriansyah</li> <li>Zulkarnaen</li> <li>Dede Wildan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Editor dan kameramen bekerjasama dalam menentukan <i>Camera Angle</i></li> <li>Kombinasi <i>Camera Angle</i> harus</li> </ol>



			diperhatikan oleh editor
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Kesinambungan	1. Novriansyah 2. Zulkarnaen 3. Dede Wildan	1. Kesinambungan isi, cahaya, serta audio dalam video sangat penting, agar penonton tertarik untuk menonton video tersebut.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 1.4 Dokumentasi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara bersama Novriansyah selaku Editor video @diskominfoprovriau



Wawancara bersama Zulkarnaen selaku Editor video @diskominfoprovriau



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



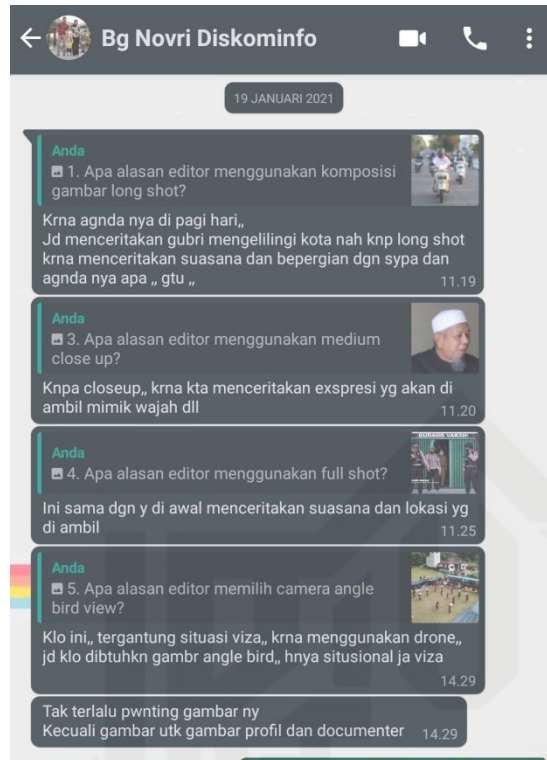
Wawancara bersama Dede Wildan selaku Editor video @diskominfoprovriau



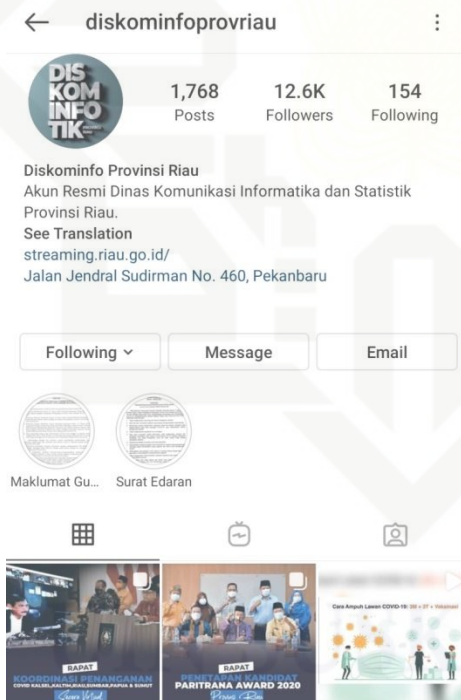
Editing Video kegiatan Pemerintah Provinsi Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara dengan Novriansyah selaku editor @diskominfoprovriau



Instagram @diskominfoprovriau





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**كلية الدعوة و الاتصال**  
**FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION**  
 Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan – Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
 Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uin-suska.ac.id/> Email: [fdk@uin-suska.ac.id](mailto:fdk@uin-suska.ac.id)

Nomor : B-8823/Un.04/F.IV/PP.00.9/12/2020  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : 1 (satu) Exp  
 Hal : Mengadakan Penelitian.

Pekanbaru, 14 Desember 2020

Kepada Yth,  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 Provinsi Riau**  
 Di  
**Pekanbaru**

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

N a m a	: EVIZA JUNI PRATIWI
N I M	: 11740323991
Semester	: VII (TUJUH)
Jurusan	: ILMU KOMUNIKASI
Pekerjaan	: Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

**“Kreativitas Editor @DiskominfoProvriau sebagai Editor Akun Instagram Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau dalam Menyampaikan Informasi . “**

Adapun sumber data penelitian adalah :  
**Diskominfo Provinsi Riau**

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wassalam  
 a.n. Rektor,  
 Dekan,

**Dr. Nurdin, MA**  
**NIP.19660620 200604 1 015**

Tembusan :

1. Mahasiswa yang bersangkutan



## PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**  
Email : [dpmtsp@riau.go.id](mailto:dpmtsp@riau.go.id)

### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/37397  
T E N T A N G



#### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : B-8823/Un.04/F.IV/PP.00.9/12/2020 Tanggal 14 Desember 2020**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- |                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama              | : | <b>EVIZA JUNI PRATIWI</b>   |
| 2. NIM / KTP         | : | 11740323991   |
| 3. Program Studi     | : | ILMU KOMUNIKASI   |
| 4. Jenjang           | : | S1  |
| 5. Alamat            | : | PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : | <b>KREATIVITAS EDITOR @DISKOMINFOPROVRIAU SEBAGAI EDITOR AKUN INSTAGRAM RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI</b> |
| 7. Lokasi Penelitian | : | DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU  |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 21 Desember 2020



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
PROVINSI RIAU**

#### Tembusan :

##### Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

## BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap Eviza Juni Pratiwi, lahir di Kota Pekanbaru pada tanggal 25 Juni 1999. Anak bungsu dari pasangan suami istri Bapak Zainuddin N.Y Lubis dan Ibu Nawari. Dengan melalui pendidikan formal di SD Kartika 1-9 Pekanbaru dari tahun 2005-2012, melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 10 Pekanbaru dari tahun 2012-2014, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 10 Pekanbaru

dari tahun 2014-2017, dan penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan lulus melalui jalur Mandiri. Penulis mengambil Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan Konsentrasi Broadcasting pada tahun 2017. Penulis pernah melaksanakan magang di Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Provinsi Riau di bagian Umum, penulis juga bertugas mendokumentasikan kegiatan dinas. Penulis menjalankan KKN dari rumah tepatnya di Kelurahan Pematang Kapau. Dan akhirnya pada tahun 2021 penulis menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Kreativitas Editor Video @diskominfo provriau dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau”**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.